PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BEN[ELUX]

AUGUSTUS 2004
NUMMER 08
JAARGANG 12

DRIV3R
STUURLOOS?

SUDEKI
RUZIE OP DE REDACTIE

THIEF DEADLY SHADOWS
MEESTERLIJK!

THE CHRONICLES OF RIDDICK
VIN DIESEL OP STOOM

SPIDER-MAN 2
ONBEPERKT WEBSURFEN
+ MINI POSTER



De SIMS 2

€3,30



vnu business publications

POWER UNLIMITED GAMEPLAY
ALLES OVER HÉT GAMES EVENT VAN NEDERLAND

FIRST LOOK NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 • BATTLEFIELD 2 • SPLINTER CELL 3
PREVIEW ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES • FABLE • SILENT HILL 4
ADVANCE WARS UNDER FIRE • BURNOUT 3
REVIEW FULL SPECTRUM WARRIOR
WARIO WARE INC.
GALLEON

SPIDER-MAN 2™ THE GAME

NOWHERE YOU CAN'T GO.
NOTHING YOU CAN'T DO.

Take New York for a spin.

www.activision.com/spider-man

In stores July 9th.



Do anything Spider-Man® can with breathtaking new moves and amazing combos.



Go anywhere and interact with anything.



Pick your own path: battle Doc Ock, bust street crimes or clash with classic villains.



Swing through a living, highly detailed Manhattan.



Web swing for the first time from street to rooftop across the entire city.



Nog een paar weken en dan beginnen de Olympische Spelen in Griekenland. Welke discipline zouden de redactieleden graag toegevoegd zien aan het programma?

ED



Ik zou het liefst een apart onderdeel zien voor kalende, sympathieke, humoristische, breedgeschouderde, afgetrainde, intelligente, bescheiden 40+'ers in het bezit van borsthaar en een Renault Laguna.

SKATE



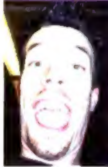
De honderd meter uitslapen met liggende start. Vooral op het moment dat het startschot valt, wordt het uiterste gevraagd van de deelnemers om in dromenland te blijven. Een waar spektakel.

JAN



Als intellectueel van de redactie pleit ik al jaren voor de invoering van bridge, schaken, dammen, triviant en vooral pim-pam-pet: "Een hobby met een N!" Ik hoor 't ze al schreeuwen...

JEROEN



Ik zou liever zien dat er wat onderdelen verdwenen. Zo vind ik paardendressuur en ritmische gymnastiek in het circus thuishoren, om nog maar te zwijgen over het clownsnummer snelwandelen.

J.J.



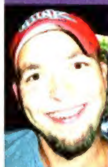
Vingerworstelen, armdrukken, dwergwerpen, verpiesen... die eerlijke ouderwetse man tegen man krachtmetingen mis ik een beetje. En de Formule 1 natuurlijk. Waarom zijn er geen autoraces?

STEVEN



Na een ernstige blessure op de 200 meter kunstneuken met versierde lul, ben ik op die discipline helemaal uitgekeken. Maar zolang er geen paarden, water, vrouwen of bal in het geding zijn, is 't mij best.

JURJEN



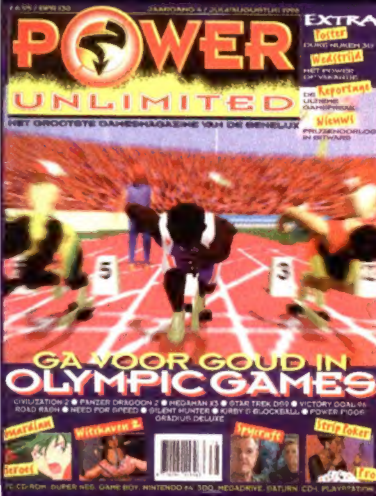
Hoewel ik Drents kampioen karperschoppen ben, zie ik toch liever het kikkertellen, ezelzwengelen of het ganzentrekken olympisch worden. Dat zijn tevens ook fantastische TV-sporten.

BORIS



Ik zou graag een uitbreiding zien van de schietonderdelen. Want waarom er naast pistool, luchtgeweer en klein kaliber, nog steeds geen uzi's, bazooka's en mitrailleurs worden gebruikt, is mij een raadsel.

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Na het EK, Wimbledon en de Tour de France hebben we dit jaar ook nog de Olympische Spelen in het vooruitzicht. Acht jaar terug hadden we zelfs een cover in het teken van de OS, naar aanleiding van het spel Olympic Games. Dat hebben we dit jaar met Athens 2004 maar niet gedaan. Als je de review op pagina 69 leest, zul je begrijpen waarom. **ED**

DE ƎWOOD TAART?

Sinds we ooit de slagroomtaart als item in de Yo! Post en bijschriften introduceerden, worden er nog steeds met grote regelmaat taarten op de redactie afgeleverd. Meestal is meteen duidelijk wie de afzender is maar deze keer hadden we werkelijk geen idee...



MURIËLLE WEER PURIËLLE



De afgelopen maanden hing Muriëlle vrijwel dagelijks aan de telefoon om te vragen of ze alsjeblieft weer terug kon komen bij de PU (of was het nou andersom?). Anyway wij zijn er blij mee. Hebben we tenminste weer een levende (!) plantjes op de bureaus staan en redactieleden die wat regelmatiger schoon ondergoed aantrekken.

ALLES IS RELATIEF

Waar gehakt wordt vallen spaanders, een (hopelijk) bekend gezegde. Nu is het aan de redacteuren om te hakken (lees: reviewen) en je raadt het al, de spaanders zijn voor de hoofdredacteur. Dat 'hakken' moet je echter niet te letterlijk nemen, het is immers niet onze bedoeling alles in het negatieve te trekken. Integendeel, we maken jullie graag warm voor games, maar dan wel voor de juiste.
Opvallende deze maand waren de helaas tegenvallende scores voor Driv3r en Spider-Man 2. Twee games die in onze ogen niet of nauwelijks een voldoende verdienen maar ongetwijfeld enorm goed zullen verkopen.
Hoe zit dit dan, zijn wij na jaren van games testen te kritisch geworden? Of trapt iedereen domweg met twee benen in de mediahype? Beide stellingen zijn makkelijk te weerleggen. Wij beoordelen een game voor een groep lezers die wel wat gewend is op gamesgebied, en dus ook vanuit de voorgaande delen, soortgelijke games die verkrijgbaar zijn, de potentie die het had en of het vernieuwend is. Iemand die echter net begint met gamen of er per jaar gemiddeld twee speelt, zal daar (nog) niet teveel aandacht aan besteden en zich waarschijnlijk enorm goed vermaken met bovenstaande titels.
Is er dan überhaupt één cijfer voor iedereen mogelijk? Blijkbaar niet; gelukkig las ik laatst wel dat de 20% 'hardcore' gamers garant staat voor 60% van de totale verkopen.



NIELS

VETTE BAK

De boot uit Canada deed er iets langer over maar eindelijk is Steven z'n droomauto aangekomen. Ex-autojournalist Ed beschrijft 'm in typerend proza.
'Deze machtige Firebird uit 1970 heeft een glimmende V8 - 6.6 liter krachtpatser in het vooronder liggen die goed is voor maarliefst 408 paardenkrachten. De vering is hard maar eerlijk, hij hangt lekker in de bochten maar dit scheurijzer lust een stevig slokje: in de stad zelfs 1 op 3 à 4. Trappen we deze potente macho écht op de staart, dan horen we een oergebrom dat heerlijke onderbuikgevoelens teweegbrengt. Kijk dan overigens niet raar op als de zuiplap nóg steviger gaat innemen.'



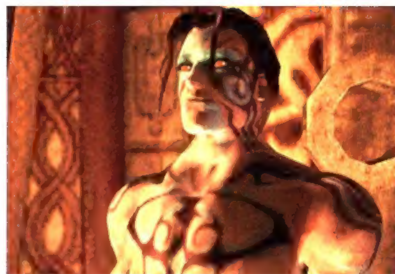
IEMAND MOET HET (GAAN) DOEN

Jurjen is de man die het volgende maand moet gaan doen: 'het vervangen van de onvervangbare', zoals Ed het zelf graag noemt. Hoewel Ed nog meer dan vier maanden vakantie tegoed heeft, laat Niels de op z'n tandvlees lopende eindbaas nooit meer dan één keer per jaar op vakantie gaan en dat gaat dus tijdens de productie van het volgende nummer gebeuren.
Omdat Jurjen voorgaande jaren niet aan het gebruikelijke eindredactie en bijschriftenniveau kon tippen (volgens Ed dan) heeft de goedlachse Drent zich uitermate goed voorbereid om Poweroni een poepie te laten ruiken.
"We zullen zien wat die snotneus deze keer presteert", sprak onze eindbaas, terwijl hij hoofdschuddend en zichtbaar vermoeid het pand verliet.



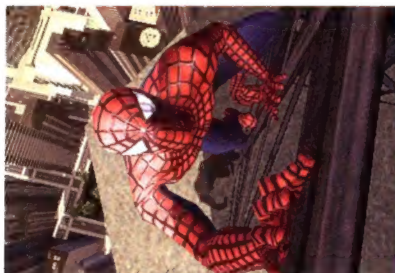


INHOUD



41 FABLE

Na tig dagboeken in de PU en ettelijke keren uitstel, is Fable nu toch echt in de afrondingsfase. Jan heeft de game eindelijk kunnen spelen en beschreef het spel van de gebroeders Carter op toepasselijke wijze. Een origineel stukje proza derhalve, dat je van verschillende kanten kunt bekijken...



48 SPIDER-MAN 2

"Gotham City heeft Batman, New York Spider-Man en Assen heeft Jurjen", aldus onze Drent, die qua onbescheidenheid vast oefent voor als ie volgende maand Ed vervangt. Hoewel, als hij de game beschrijft als 'achterhaald en incompleet allegaartje' is die vergelijking misschien wel helemaal niet zo vergezocht.



54 WARIO WARE INC. MEGA PARTY GAMES

Dik tweehonderd games van amper drie seconden per stuk, de meeste rechtstreeks van de GBA naar de Cube gekopieerd. Is dat wat voor jou?
Op zijn bekende onnavolgbare wijze laat Jurjen je het antwoord op deze vraag zelf geven.



58 SHADOW OPS: RED MERCURY

Alles wat je in Shadow Ops kunt doen, heb je waarschijnlijk al eens in een andere game gedaan. Daarnaast mankeert er ook nog wel het een en ander aan. De hele game straalt middelmaat uit en doet vermoeden dat de makers nooit de intentie hebben gehad er meer van te maken.



59 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Het was natuurlijk slechts een kwestie van tijd voordat Sam Fisher met Pandora Tomorrow z'n snuit zou laten zien op de PlayStation 2. Weliswaar heeft Fisher duidelijk moeite met Sony's hardware maar de stealth gameplay blijft (vooral in multiplayer) meesterlijk.



60 SUDEKI

Sudeki is typisch een game die weleens voor Judge Ed zou kunnen worden gebracht.
Waar Jeroen zijn kritiek niet onder stoelen of banken steekt, is Jan bijzonder te spreken over deze sprookjesachtige action RPG.
Laatstgenoemde deelde het cijfer uit, dus...



63 RICHARD BURNS RALLY

Richard Burns Rally is niet voor iedereen. Het is eigenlijk geen spel meer maar beter te vergelijken met de flightsimulator-reeks van Microsoft. Alleen rallyfreaks met tijd te veel, kunnen er over denken deze game aan te schaffen. Voor normale mensen geldt: laten liggen dit spul.

49 THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

We voorspelden het al in onze E3 special; Riddick is een juweeltje geworden. Niet alleen de gameplay is uitstekend en goed opgebouwd, ook de sfeer is fenomenaal. Dat de game geen Gold Award scoort, is vooral te wijten aan de lengte van het spel, maar dat zeggen we natuurlijk niet waar Vin Diesel bij is...



64 FEATURE DE NIEUWE GENERATIE HANDHELDS: DS VS PSP

Zowel Nintendo als Sony zetten hoog in met hun nieuwe handhelds. Op vier pagina's geven we een overzicht van wat de machientjes ons te bieden hebben.

40 SILENT HILL 4: THE ROOM



De vraag is of deel 4 uit de angstaanjagende Silent Hill serie wel genoeg nieuws gaat brengen om de franchise boeiend en commercieel succesvol te houden. Aan de zieke geluiden, indrukwekkende beelden, gruwelijke gebeurtenissen en het bizarre plot zal het in ieder geval niet liggen.

5[illegible] DRIV3R

DRIV3R had best een aardige game kunnen worden, als de boel maar niet zo was afgeraffeld. Wat Boris betreft kan de serie ten grave worden gedragen.

46 FULL SPECTRUM WARRIOR

Full Spectrum Warrior is de ultieme strategische oorlogsgame. Een dodelijk schaakspel dat helaas wat al te snel uitgespeeld kan worden. Wellicht dat de door Boris opgesnuffelde cheatcode voor de bonusmissies de speelduur iets kan verlengen.





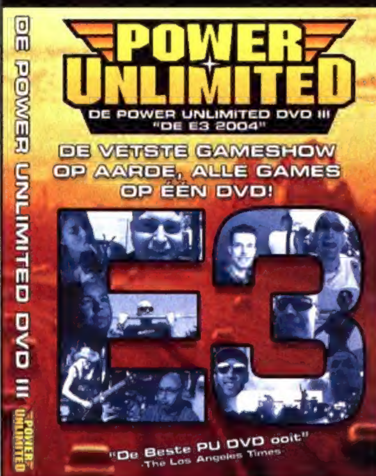
52 TOPSCORE THIEF: DEADLY SHADOWS



De intriges en verhaallijnen zijn beter uitgewerkt dan in menig Hollywood film en hoewel de graphics wellicht wat achterlopen op die van bijvoorbeeld Far Cry, zijn de lichteffecten subliem en is de sfeer ongeëvenaard. Zowel voor trouwe Thief fans als liefhebbers van stealth is het genieten geblazen.

80 PU DVD 3 MEGA DVD UIT LA!

Echte gamers mogen deze DVD niet missen. Alles wat op de E3 te zien was, staat erop! Dit heerlijke gerecht van de heetste topgames afgemaakt met dat typische, laue PU-sausje, zal je drie uur lang op het puntje van je stoel houden.



56 FEATURE: NES CLASSICS OP GBA

Ouwe NES-games krijgen een tweede leven op de GBA. Niet iedereen vindt dat een even geslaagde ontwikkeling. Jurjen dook in de materie en beschrijft tien klassiekers, waarbij hij zich afvraagt of ze het prijskaartje van bijna twintig euro waard zijn en dus terecht zijn gerecycled.

50 POWER UNLIMITERD GAMEPLAY 2004

Zaterdag 11 en zondag 12 september opent de Jaarbeurs te Utrecht z'n deuren voor het grootste gamesevent van het jaar: Power Unlimited Gameplay 2004!
Na het lezen van pagina 50-51, weet je één ding: hier móet ik bij zijn!

10 COVERVIEW: DE SIMS 2

The Sims is, mede dankzij z'n vele add-ons, een van de best verkochte franchises aller tijden. Jan sloot zich een aantal dagen in het hoofdkantoor van Electronic Arts op met het fonkelnieuwe tweede deel en laat ons weten of bij EA de kruiwagens vol doekoe weer naar binnen gereden gaan worden.



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

MAINSTREAM

Ik wil eigenlijk mijn mening geven over het feit dat de 'Mainstream/Casualgamer' nogal vaak negatief in het daglicht wordt gezet. Misschien raar dat ik (als redelijk die-hard gamer) mij hier druk om maak, maar daar gaat het nu niet over.
Veel gamers hebben hier (mijns inziens) een verkeerd beeld van. Als er geen mainstream was, waren de meeste consoles binnen een jaar afgeschreven omdat alleen echte gamers de spellen kopen. Ook zouden veel developers failliet gaan zonder die mainstream, en zijn er ook veel developers groot geworden door die mainstream, kijk maar eens naar EA met hun "The Sims" en "Fifa".
Dit is precies het probleem dat Nintendo eerst had. Alleen echte gamers en Nintendo-fanaten kochten de GameCube. Genoeg klote-berichten gehoord het eerste jaar, terwijl Sony maar door bleef knallen met hun verkoop aan.... de mainstream.
Wat dacht je van die prijsverlaging van de Cube? Ineens betere berichten over verkopen omdat er meer Cubes werden gekocht door... de mainstream.
Misschien dat er ook een hoop crap uitgegeven wordt voor de mainstream en misschien dat sommige spellen veel te vroeg worden uitgegeven maar zonder die mainstream was Sony met hun PlayStation nooit zo groot geworden

Niels Kolkman | Internet
(Kolkman van het PU-Forum)

Kijk, we zijn het niet altijd eens met forumbezoekers, maar dit puntje is gescoord. En om een vaste forumbezoeker die wél eens wat zinnigs te vertellen heeft, een hart onder de riem te steken, is jouw bijdrage Brief van de Maand geworden. Ennuh Niels, die FreeRecordShop bonnen wel besteden aan mainstream games natuurlijk.

NEXT GEN

Beste weet ik veel,
Ik las iets interessants en begon er voor de verandering eens bij na te denken. De volgende Nintendo console zal zich niet alleen focussen op meer power (zoals bij alle consoles al altijd gedaan werd), maar ook op innovatie.
Velen vinden dit onzin en denken dat een nieuwe console veel meer power moet hebben dan de vorige. Bekijk de PSone en PS2, wat was er zo innovatief aan behalve het feit dat je een veel snellere PSone kreeg met wat extra opties? Niet veel, eigenlijk krijg je steeds hetzelfde, maar iets beter.
Nu vraag ik me af of het wel te rechtvaardigen valt een nieuwe console uit te brengen waarbij de vooruitgang in graphics en geluid niet groot genoeg is om echt vernieuwende gameplay op te kunnen leveren. Toen de Snes uitkwam zag je een heel groot verschil tussen hem (of haar) en de Nes. Het leverde niet alleen mooie plaatjes op, maar ook vernieuwende gameplay.
Dat het verschil tussen bijvoorbeeld de PS2 en PS3 niet zo groot zal zijn als tussen PSone en PS2 is eigenlijk wel te verwachten. Tenslotte is de technologie nu al zo ver gevorderd dat we ongelofelijke beelden op ons scherm getoverd krijgen en dat geluid bijna niet meer te perfectioneren valt.
Misschien kunnen we wel nog wat meer polygonen op ons scherm krijgen en wat meer vijandjes op één scherm, maar de beperkingen van hedendaagse machines liggen nu al voor een groot deel bij de beperktheid in creativiteit/capabiliteit van de spelontwikkelaars.
Tegen 2006 ligt de volgende generatie consoles in de winkel maar zal dat echt nodig zijn? Moeten we echt weer aan een nieuwe console om nieuwe games te kunnen spelen? Misschien wel, maar laat het dan tenminste de moeite waard zijn.

Jeroen Serres | Internet

Innovatie in gameplay is in eerste instantie iets voor (ons) hardcore gamers. De massa vraagt hoogstens om meer, sneller en mooier. Toch, als je de situatie van nu vergelijkt met pakweg vier/vijf jaar geleden, kun je niet ontkennen dat we nu spelen met games die op alle gebieden veel meer in hun mars hebben, en die ontwikkeling zal voorlopig echt nog wel even blijven doorgaan.

GEKKEN

Beste PU,
Ik stuur deze foto om aan te tonen dat er meer mensen (lees: gekken) zijn als jullie Jan, die helemaal weg zijn van Warcraft en Orcs. Dit is overigens mijn eerste maar zeker niet laatste Tattoo van WC! Wanneer er meer op staan, stuur ik jullie deze wel, indien gewenst natuurlijk.
Groeten,
<LT>YosemiteSam[NL] aka
Piet van Dorst | Eindhoven

Dat '(lees gekken)' had je er echt niet bij hoeven zetten. Hiermee vergeleken is het Nintendo logo van Jurjen zelfs stijlvol te noemen.



DE ZAAK MEYROOS

Goeiedag,
Ik ben agent B.Quiper en wij hebben bewijsmateriaal gevonden in de zaak Meyrooser spelbeoordelingen. Hieronder volgt een gesprek dat wij hebben afgeluisterd......
Jan: Hoi hoi. Hoe gaat het met jullie???
Met mij gaat het goed.....
Mr. X: Maaruh Jan, loopt onze deal nog dat je die kutspellen geen laag cijfer geeft maar een hoger.
Jan: Natuurlijk maar ik krijg toch nog wel die mooie Rayman spulletjes??
Mr. X: Ja natuurlijk dat was toch de deal...
Jan: Oké dan is het goed...
Zo Jan, je ziet dat wij van de FBI je smerige plannetjes doorhebben en daarom maken wij het openbaar. Zodat je plannetje niet werkt, dus zeg maar dag tegen die mooie koffiemok van Rayman.
P.S. De zaak tegen jou loopt en je krijgt binnenkort een brief dat je moet verschijnen in de rechtbank. Probeer niet te vluchten we houden je in de gaten.
P.P.S We weten dat je ook voor Story werkt.

FBI Amsterdam
Brendan Kuiper | Internet

Toegegeven, we schrokken ons rot, en dachten dat Jan eindelijk door de mand was gevallen. Maar laat Story nu net het enige blad in Nederland zijn waar Jan niet voor schrijft. We kunnen deze brief dan ook gevoeglijk als onzin beschouwen. Beste lezers, er is allemaal niets van waar hoor...

NINTENDO DS

Grote vrienden,
Een tijdje terug schreef Jeroen niet al te enthousiast over de Nintendo DS, nou toen ik 'm voor het eerst zag viel mijn mond open van verbazing; de PSP kan wel inpakken. Wat de DS allemaal wel niet kan; ingebouwde microfoon voor spraakherkenning etc. en nu de PSP is uitgesteld naar 2005 kan Sony het naar mijn idee wel vergeten. Ik als groot Nintendo fan kan niet wachten om dat ding in handen te krijgen.
Groetjes,

Mats | Internet

Hé Mats, waar heb je 'm gezien? Was jij ook op de E3? Check deze PU voor een genuanceerd oordeel.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. e 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



DUITSE HUMOR

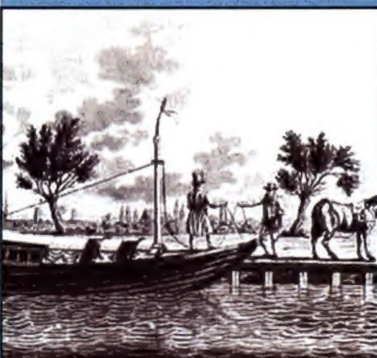
Ik mail niet zo snel maar dit moest toch ff van m'n hart. Kwee nie wat jullie ermee willen doen maar misschien is het wel funny ofzo.
Ik lees in de PU over GTA: San Andreas. Ik denk ey, da's best een chille game...ff wat info over zoeken. En wat vind ik... een Duitse site die denkt de Nederlanders wat te kunnen bezeiken. Lees en huiver:
Nach dem uns unsere Holländischen Freunde schon den gefallen getan haben und gegen Tschechien verloren haben, schenken sie uns nun auch noch drei neue Screenshots, welche aus dem Magazin Power Unlimited stammen.
Man kann ein Auto etwas näher sehen und natürlich die beiden Poizeimotorräder, welche lustige Verfolgungsfahrten verheißen. Auf dem 3. Bild sieht man nochmal jemanden am Kofferaum eines Autos hängen.
Leuk allemaal... maar dat van Tsjechië - Nederland KAN D'R ECHT NIET IN BIJ MIJ!! Maar da's dan weer mijn nationalisme :)
Greetz,

Majinbil

Jullie begrijpen dat deze brief is geschreven voor Duitsland - Tjechië B. Misschien kunnen die schnitzelschwanzen vragen of Makaay zich wil laten naturaliseren tot Duitser (wij hebben toch spitsen over), anders kunnen ze die WK 2006 in eigen land ook wel auf die Burste schreiben.



HULDE AAN BILL



Beste eeuwige gamers,
Ik ben zelf een 31 jarige gamer en heb wel een leuke collectie inmiddels. Onlangs heb ik een erg goede ervaring gehad met de service afdeling van Microsoft.
Mijn Xbox gaf enige tijd regelmatig problemen met het lezen van de spel-DVD's. Ik bellen met het servicenummer. Ik kreeg te horen dat mijn Xbox één maand buiten de garantie van normaal twee jaar zou zijn. Wat wel kan kloppen want ik heb 'm met de launch gekocht. Beetje dom om niet eerder te bellen.
De servicemedewerker gaf mij echter aan dat ze voor deze keer de Xbox nog onder garantie zouden afhandelen!! Prima service toch? Hij werd keurig afgehaald, en binnen vijf dagen was de box gerepareerd en weer retour, met een nieuwe DVD speler. Hulde aan Bill en de servicedienst van Microsoft.
Deze ervaring wilde ik toch even delen.
Groeten,

Richard de Heij | Dedemsvaart

Wij vinden het sowieso een enorme prestatie dat de mensen van Microsoft, Dedemsvaart hebben weten te vinden. En dat ze dan met de trekschuit de boel binnen vijf dagen weer bij je retour hadden. Hulde!!!

KORTE VRAAGJES

Hey wat raden jullie aan om de zomer mee door te komen, Mario and Luigi, Fire Emblem, Sword of Mana of Final Fantasy Tactics?

Estrelle | Internet

Eigenlijk kun je ze allemaal wel nemen, alleen Sword of Mana vinden we niet zo heel erg goed.

Yo mensen, ik ben nu al 2 jaar lid en het blijft een top blad. Maar ik ben nu zo nieuwsgierig sinds die ene special van Ratchet & Clank 3 dat ik graag zou willen weten wanneer die uitkomt. Weten jullie dat misschien?

Rob | Internet

Pas 2 jaar? Nou dan heb je nog heel wat jaartjes voor de boeg, jongen. Ratchet and Clank 3 ligt overigens in de loop van de herfst van 2004 in de winkels.

Hey gaste! Ik wou ff wat vragen aan Jurjen, komt ie: was je toevallig vrijdag 14 mei in six flags? Volgens mij zat ik achter je bij die "Indiana Jones" show, als jij het was.
Ben alleen nieuwsgierig ;-)
Nog veel succes met jullie blad en Gamekings natuurlijk.

Nick B. | Internet

We hopen dat 't Jurjen was; we moeten er niet aan denken dat er meerdere kale mannen met rode petjes, een raar accent en Nintendo tatoeages vrij rondlopen.

Yo gasten. Hier ff een vraagje: Is in Metroid Prime 2 het shooter gedeelte ook in third-person of alleen het puzzelgedeelte?

Rik | Internet

Third-person view krijg je alleen als je in een balletje verandert. 'Hé, third-person view krijg ik ook, als ik als een balletje ben', aldus Ed.

DE DRUPPEL VOOR ED

Yo PU. Een jaartje ofzo geleden in de PU las ik nog overal: "hmmm, dat online gaat niks worden" en dit is de alleeerste keer dat ik jullie op een fout betrap, online rulezzz namelijk, zo staat mijn enige verbinding naar het internet op m'n pa's kantoor, en elke keer dat ik kan, zit ik achter Socom II. En wanneer gaan jullie Socom II online trouwens nou is reviewen. Hij verdient minstens een gold award. vooral door die headset, da's toch lol! zo had bij crossroads een keer de bom, er was nog één terror over en drie seals, dus ik wil die bom planten in de terror base en zeg: "dek me." tegen 1 zo'n seal, wat denk je, gaat die gast tegen me aan staan en een beetje "uh, uh" roepen, da's toch lol! Er is natuurlijk ook mindere humor, zoals mensen die tegen mij zeggen: "he rodka, lijk jij een beetje op je broertje, wodka? oink, oink." of: "rodka houdt van gezelligheid, en wij, wij houden van rodka." Dat is niet humoristisch en ik kan er niet om lachen (jullie
vast ook niet). Socom is gewoon dat ene zingliedje, songsinger ofzow (kan nie op de naam komen) en een shooter in een! ga bijvoorbeeld maar eens dat liedje van die Boris zingen, iedereen zingt zo mee! kortom, één en al lol, reviewe die hap!
Greetz,

Bram | Internet



Ed was begonnen om van jouw brief nog iets leesbaars te maken maar halverwege schreeuwde hij: "ik moet op vakantie. Nu!" Inmiddels is hij met het hele gezin vertrokken naar een rustig bungalowparkje in Griekenland. "De PU hoeft niet nagestuurd", was het laatste dat hij riep voordat ie de deur achter zich dicht sloeg. We hopen dat ie met PU 10 weer terug is...

PRO FIFA

Ey Pu Redactie (vooral Skate),
Wat is er nou zo relaxt aan dat Pro Evo, op de PC ziet het er niet uit, het is een rotpoort met PlayStation zooi erin en de namen kloppen voor geen meter. Zie de screenshots maar:)
Dus Skate; Fifa ziet er toch echt vele malen beter uit.... En tsja misschien is PES wel beter op de PS2 maar die versie hebben we niet! Ohja let op de namen van ons mooie Nederlands elftal waar we zo trots op zijn. Dus Fifa roeleert gewoon veel meer en dus moet je Omni Rocket ook niet overtuigen.
Mzzl,

Maarten Sengers | Veldhoven

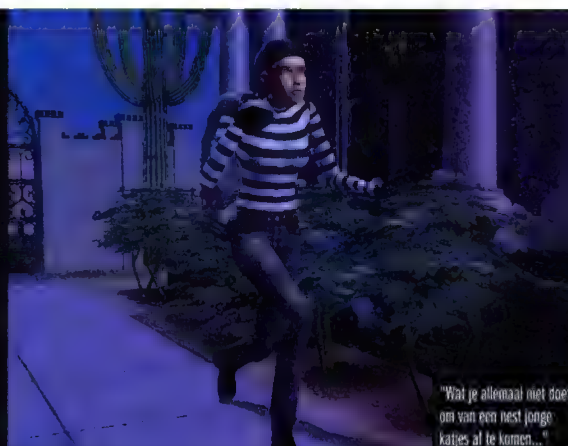


Bij ons thuis zeggen we als je wartaal uitslaat: 'wil je even heel snel je mond spoelen'. Ennuh, in Euro 2004 staat het Nederlandse team er ook niet in!

De Sims 2







"Wat je allemaal niet doet om van een nest jonge katjes af te komen..."



"Oh nee! Dat kereltje begint al net zo'n zuipschuit als z'n vader te worden."



Meisje wat jij nodig hebt is een rustige, sexy, niet onbemiddelde, ervaren, humoristische, kalende, bescheiden ...

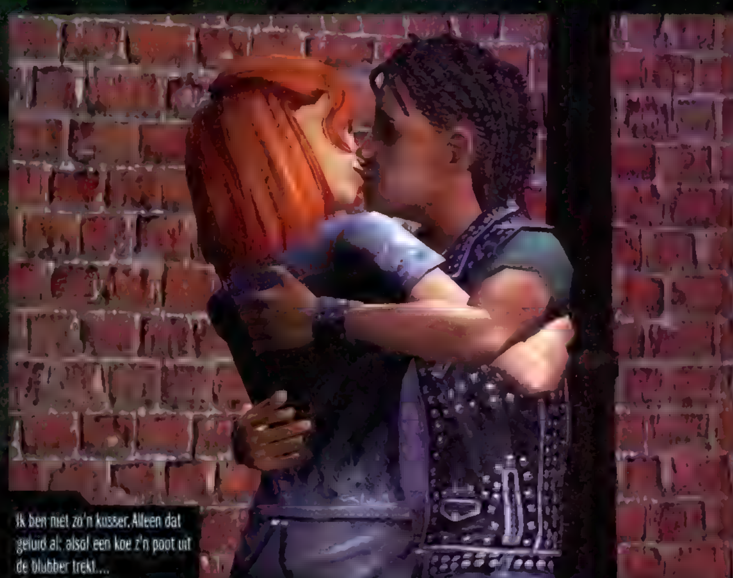
NIEUWE ENGINE, MEER INTERACTIE

Met 34 miljoen verkochte exemplaren is The Sims (plus alle add-ons) de beste verkochte PC spellenserie aller tijden! Echter, zeven uitbreidingen en vier jaar later, werd het zoetjesaan tijd voor een écht vervolg. Power Unlimited speelde als eerste in de Benelux bij EA inhouse met De Sims 2.

Will Wright, geestelijk vader van The Sims en brein achter spellen als SimCity, SimCity 2000, SimCity 4, SimCopter, SimEarth en SimAnt, is een veteraan. Maar ook hij had niet kunnen bedenken dat The Sims zo'n overweldigend succes zou worden.
Toen het eerste deel in 2000 uitkwam (wie herinnert zich nog de presentatie in het Big Brother Huis met BB-ster Ruud?), wist de pers eigenlijk niet zo goed wat men aan moest met dit gekke, levenssimulatie spel waarbij je virtuele bewoners van open poppenhuizen allerlei triviale maar ook compleet gestoorde dingen kon laten doen.
In vier jaar tijd is de The Sims echter een begrip geworden en doet 't qua bekendheid niet onder voor Pokémon, Pac-Man en Pong. Veel ontwikkelaars hebben getracht The Sims te imiteren maar niemand slaagde daar daadwerkelijk in. En met De Sims 2 ('The' is in Nederland en België definitief vervangend door 'De') leggen Maxis en EA de lat wederom hoog.
Als er nog iemand dacht de concurrentie aan te kunnen met de serie dan wordt die ijdele hoop met De Sims 2 voorgoed de nek omgedraaid.

EMOTIES & ANIMATIES

De Sims 2 is een aangename, fucked-up versie van The Sims alleen dan met een volledig nieuwe 3D engine en meer interactie tussen de Sims onderling dan ooit.
Nu denk je dat een grafische oppoetsbeurt wel het minste is dat het spel nodig had, maar de nieuwe inhouse custom made engine is zó gedetailleerd... onwaarschijnlijk gewoon.
De balans is gelukkig niet te ver doorgeslagen naar realisme, waardoor de koddige, funny personages toch die cartoony uitstraling behouden.
Tegelijkertijd hebben ze zoveel persoonlijkheid dat gezichtsuitdrukkingen even komisch als ontroerend werken. Emoties als lachen, huilen, verliefdheid, honger, vermoeidheid, verbazing, boosheid enzovoort, komen zo fijnzinnig in beeld dat je al heel snel gehecht raakt aan de wonderbaarlijke gezinnetjes van De Sims 2.
De mooiste veer steek ik in het poepgaatje van de animaties van de Sims zelf. Dat is nog beter gedaan dan in menig third person game!
Ook het in- en uitzoomen van de camera, alsmede



Ik ben niet zo'n kusser. Alleen dat geluid al: alsof een koe z'n poot uit de blubber trekt....

"OP DIT MOMENT ZIJN AL DUIZENDEN EN DUIZENDEN SIMS-FANS KLEDING EN KARAKTERS AAN HET MAKEN VOOR DE AANKOMENDE GAME."



"Mmmm, die jongeman vergeet z'n been mee te nemen. Dat wordt nooit een goede commando."



"O, je houdt dus niet van SM. Jammer ik vond je best een boeiend typje."


"Goh, aardig van die jongens van de studentenvereniging dat ik zomaar hun ultrasone borstvergroter mocht gebruiken."


"Schat, wat lees je langzaam"
"Nou, het was ook een erg duur boek hoor."

DE GAMEPLAY LIJKT SCHIER ONEINDIG EN TEGELIJKERTIJD FRIS EN FUNNY

het volledig 360 graden om z'n as draaien, tonen de grafische kunsten in alle glorie.

VRIJHEID, BLIJHEID

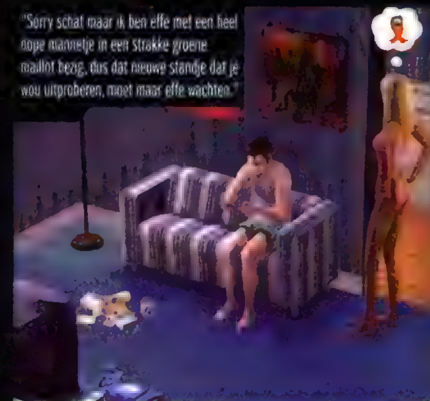
Het leuke is dat je ook in De Sims 2 weer alles kan doen wat je maar wilt. De Sims zijn deze keer een stuk slimmer geworden, waardoor ze zichzelf redelijk goed weten te redden met betrekking tot toiletbehoeften, eten en drinken, slapen en ga zo maar door (al zal menig Sim zo nu en dan de vloer onder pissen als je hem of haar niet op tijd naar de WC stuurt).
Het team achter De Sims 2 – dat uit ongeveer 125 man bestaat – is ongeveer een derde van hun tijd alleen maar bezig (geweest) met de A.I. De Sims kunnen dan ook veel meer en reageren gevarieerder op verschillende situaties. Situaties die je volgens een strakke missie na missie structuur mode kunt ontdekken, of gewoon in de Sandbox mode op je eigen gemak ervaart. In die mode kun je zelf een huis maken met daarin een gezin of je kiest een kant-en-klaar huis met inwoners.
Ik koos tijdens mijn speelsessie op een gegeven moment voor een alleenstaande vader met drie dochters. De vader was een beetje een ouwe sukkel, terwijl zijn dochters jong en onstuimig waren en van de geneugten van het leven wilden genieten. Op een gegeven moment stopte ik de vader in een kamer met een TV en een bank.
Met de Built mode haalde ik de deur eruit en wisselde deze in voor een muur. Vervolgens liet ik de meiden hun vriendinnen en vrienden bellen, en werd er een dampende zwembadparty met barbecue georganiseerd waarbij de Sims flink uit de band sprongen. Papa luisterde met zijn oor tegen de muur, keek paniekerig uit het raam en bonkte met zijn knuisten tegen de wand aan. Uiteraard ging het feestje gewoon door, werd er in het zwembad gekotst, vormden er zich koppeltjes... kortom, het was nog lang onrustig in de Simsbuurt.


"Ik weet dat veel nachtdieren hun eigen poep opvreten, dat een volwassen zebra twee volle kruiwagens per dag schijt, dat pinguïns hun uitwerpselen meters weg schieten. Maar dat ouwe mannetjes zo konden stinken..."

NEDERLANDSE SIMS COMMUNITY

Nederland telt een fanatiek aantal Sims spelers en maar liefst 57.000 daarvan staan ingeschreven bij de Nederlandse Sims Community website van EA. Iedere maand komen daar nog honderden tot soms zelfs duizenden bij, vooral veel meiden en vrouwen.
Zo spraken we met Isabelle de Meyer, 14 jaar en vaste bezoeker van www.thesims.eagames.nl:
"Dit is een leuke plek voor Sims fans. Je kunt er altijd met je vragen terecht en je vindt er de allerlaatste info over de nieuwe games. Daarnaast leer je ook de leden beter kennen. Ik heb ook contact met leden buiten de site, op MSN... dat is meestal hartstikke gezellig! Nu speel ik The Sims niet zo vaak meer omdat ik al zoveel over De Sims 2 heb gehoord én gezien en dan gaat je interesse minderen voor The Sims. Vroeger speelde ik het zowat elke dag, nu nog 2 à 3 keer per week.
Ik verheug me echt op De Sims 2 want ik weet zeker dat ik daar weer maanden zoet mee gaan zijn!"


Meisje denk eraan: als je gaat liggen, gaat ie staan.


"Sorry schat maar ik ben effe met een heel dope mannetje in een strakke groene maillot bezig, dus dat nieuwe standje dat je wou uitproberen, moet maar effe wachten."

DNA & OUDEROM

Volkomen nieuw is het fenomeen ouder worden en generaties in deel 2. De Sims doorlopen nu daadwerkelijk een leven waarbij ze beginnen bij baby en van peuter, puber tot volwassenheid komen en tenslotte bejaard worden. Hierdoor zul je ook specifieker op leeftijdsafhankelijke behoeften en wensen moeten inspelen.
Ook kun je kindjes maken die genetische kenmerken van vader en moeder Sim overnemen. En aangezien je zelf je Sims mag ontwerpen, kunnen daar bizarre wezentjes uit voortkomen.
Opvoeding en de huiselijke sfeer spelen eveneens een rol. Een asociaal gezin als The Osbournes levert lastige ontregelde kids op, terwijl een gezin waar alles pais en vree is, relatief gelukkigere kinderen voortbrengt (en wellicht bravere taferelen).

BODYSHOP

De Sims 2 Body Shop is een op zichzelf staande versie van het onderdeel 'Een Sim creëren', dat straks ook in De Sims 2 zit. En deze bodyshop kun je nu al downloaden!
Op dit moment zijn dus al duizenden en duizenden Sims-fans kleding en karakters aan het maken voor de aankomende game want met de Body Shop kun je zelf Sims maken en bepalen hoe ze eruitzien.
Als je je creatie in het spel introduceert, kun je zien hoe natuur en opvoeding (streng, losjes, lamlendig of absurd?) samen hun werk doen. De genetische eigenschappen (denk aan vorm neus, kleur ogen) die jij hebt gemaakt, worden ook doorgegeven aan kinderen en kleinkinderen.
Je kunt je eigen creatie opslaan zodat vrienden ermee kunnen spelen of je exporteert de DNA-gegevens naar TheSims2.com, zodat iedereen ze kan zien. Daarnaast kun je kiezen uit 'Onderdelen Creëren', hierin kun als een echte Dr. Frankenstein bestaande Sims-onderdelen veranderen. Verander kapsels, huidskleur, oogkleur, kleding en nog veel meer naar je eigen (verknipte?) smaak. De Bodyshop kun je van de Nederlandse of Internationale website downloaden...

"DE ANIMATIES VAN DE SIMS ZELF, ZIJN BETER DAN IN MENIG THIRD-PERSON GAME!"





Als er ooit iets lekkerders uitgevonden wordt dan neuken... hou ik het er toch bij.



Zo'n gelukzalige glimlach heb ik alleen als ik aan 't wippen ben.

MOVIE MAKER

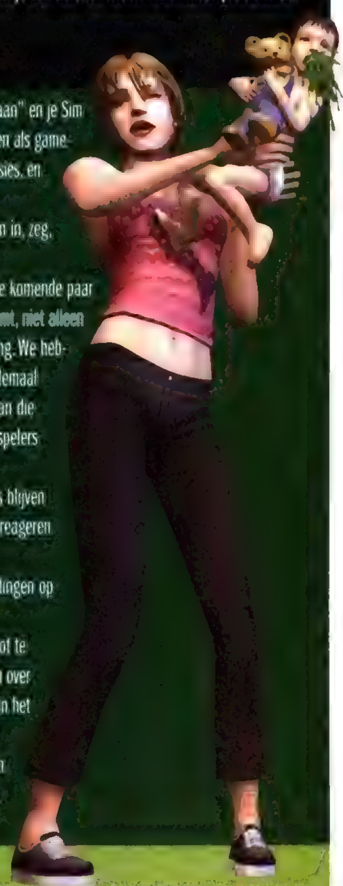
Een andere, superleuke nieuwe feature - die de Sims Community ongetwijfeld nog populairder zal maken - is Moviemaker. Hiermee kun je zelf filmpjes maken, knippen, plakken, titels toevoegen en muziek onder je filmpjes plaatsen.
Ter illustratie; filmpje op onderstaande website is helemaal gemaakt door Sims 2 producer Lucy Bradshaw met de moviemaker, dus zonder externe software. http://thesims.ea.com/us/sims2/images/local/special/the_sims2_091_hi.mov

VOORLOPIGE CONCLUSIE

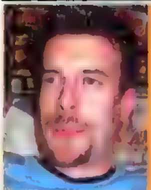
Het is nog te vroeg om een definitief oordeel te geven over De Sims 2 maar het stemt positief dat EA de speler alle aspecten van de gameplay voorschotelt. Ben je een gamer die aan het handje genomen wil worden dan werk je de missies af. Wil je alleen maar vrij klooien en de meest absurde situaties creëren dan ga je voor de Sandbox mode. Creatievelingen kunnen meer dan ooit nieuwe kleding, voorwerpen, meubels, huizen en Sims ontwerpen (en DNA zorgt ervoor dat je virtuele genen keer op keer worden doorgegeven).
De gameplay lijkt dus schier oneindig en tegelijkertijd fris en funny, en dat is toch een hele prestatie!

IN GESPREK MET LUCY BRADSHAW: PRODUCER DE SIMS 2

PU: Wat is volgens jou de verklaring van het enorme succes van The Sims tot nu toe?
Lucy: Ten eerste is de game herkenbaar; het gaat over het leven zelf. Die toegankelijkheid heeft de deur opengezet voor een grote groep. Ten tweede kan de game op vele manieren worden gespeeld. Sommige spelers gaan de uitdaging net zo lang aan tot ze boven aan de carrièreladder staan of, in Superstar, de beroemdste Sim zijn. Andere spelers putten de albumfunctie helemaal uit om het verhaal van hun Sims op websites te zetten. Weer andere spelers zijn scheppers, die houden van het bouwelement of gebruiken de tools om eigen inhoud aan de game te geven.
Ten derde is het spelen van The Sims echt een unieke gedeelde ervaring. Je wil niet weten hoe vaak ik gamers elkaar hoor vertellen wat hun Sims hebben gedaan. Ik zie ook vaak hele gezinnen een buurt spelen, waarin iedereen een apart huis heeft. Die mensen lachen zich helemaal slap als de Sim van een broer of zus op bezoek komt in het huis van zijn eigen Sim.
De fansites en websites over The Sims hebben uiteraard meegeholpen aan dit sociale aspect. Mensen treffen elkaar om over de inhoud van de game te praten. Het is voor ons ontzettend inspirerend om te zien wat de fans met de game hebben gedaan.
PU: Waarom vallen The Sims zo in de smaak bij vrouwen?
Lucy: Steeds meer meisjes zijn opgegroeid met een computer of gameconsole maar ook als je nog niet veel games hebt gespeeld, levert The Sims je al snel plezier op. Naarmate games toegankelijker worden, meer dimensies hebben en sterker de nadruk leggen op ontwikkeling,open werelden en sociale contacten, zullen meer vrouwen (gaan) spelen.
PU: Wat zijn qua gameplay de grootste verbeteringen in de serie?
Lucy: De Aspiration-functie zorgt voor een geheel nieuwe benadering van spelen. Als je een Sim aanmaakt (of in de game laat opgroeien) geef je hem of haar een Aspiration mee: Romance, Family, Popularity, Fortune of Knowledge. Hiermee wordt grotendeels bepaald wat een Sim wil of juist waar hij bang voor is. Dat laat hij je zien in de interface: in het Aspiration-venster.
Voorzie je in de behoeften van je Sim, dan krijgt die niet alleen punten om te besteden maar leeft ook echt langer. Geef echter toe aan zijn angsten, en je Sim zal zonder meer sporen van bezorgdheid en vertwijfeling vertonen.
Het mooie hieraan is dat de keuzes die je als speler maakt op het gebied van vervulde behoeften, de persoonlijkheid van je Sim en de herinneringen die hij heeft, allemaal van invloed zijn op wat ze willen. Dus de gameplay is niet eendimensionaal, die groeit naarmate je verder speelt. Om ervoor te zorgen dat je je daar meer mee bezig kunt houden, hebben we de Sims een stuk slimmer gemaakt, zodat ze beter voor zichzelf kunnen zorgen.
PU: Wat zou je willen zeggen tegen de hardcore-gamers die vinden dat The Sims alleen voor watjes en meisjes is?
Lucy: Volgens mij is het nog steeds een hele uitdaging om in de game te winnen, dat wil zeggen, de simulatie te "verslaan" en je Sim aan de top te krijgen. Eerlijk gezegd, als gamer en als gamemaker, heb ik het liefste games met meer dimensies, en TheSims 2 heeft die zeker.
PU: Waar zie je de Sims-franchise naar toe gaan in, zeg, tien jaar tijd?
Lucy: Tien jaar is erg lang. Ik denk eerder aan de komende paar jaar... Ik zou graag zien dat er meer contact komt, niet alleen tussen de Sims, maar tussen de spelers onderling. We hebben veel inspiratie geput uit de websites die helemaal aan The Sims zijn gewijd. Ik hoop dat er meer van die sites komen én meer nieuwe manieren waarop spelers hun ervaringen delen, zoals de Movie Maker.
Verder moeten we natuurlijk de A.I. van De Sims blijven verbeteren om ze nog geloofwaardiger te laten reageren op de speler.
PU: Heeft EA voor De Sims 2 ook zeven uitbreidingen op stapel staan?
Lucy: We gaan er écht voor om The Sims 2 zo groot te maken als we maar kunnen. Er zijn nog zat ideeën over wat we kunnen doen met deze nieuwe engine en in het bijzonder de verschillende leeftijdsgroepen. Maar voorlopig gaan we nog aan de game zelf sleutelen en poetsen totdat je er steil van achterover slaat.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Buiten vecht een jongeman tegen de hevige wind. Om zijn schouder hangt een grote tas waaruit het ene na het andere gekleurde papiertje waait. Ik kijk het ventje na tot hij uit mijn zicht verdwijnt, in mijn handen heb ik diezelfde gekleurde folder waar de wind buiten mee speelt.

Normaal lees ik dit soort meuk nooit, maar mijn oog valt op aanbiedingen van telefoons en televisies. Niet zozeer vanwege de mobieltjes of kijkbuizen zelf maar meer om het plaatje dat naast deze elektronica staat. 'Neem een abonnement op een telefoonaanbieder en ontvang niet alleen de telefoon maar je krijgt er ook nog eens een PlayStation 2 bij cadeau!' Deze actie geldt niet voor één enkele telefoon, nee er staan drie pagina's vol van dit soort aanbiedingen.

Een PS2 cadeau bij een mobieltje..., nog even en je krijgt 'm straks gratis bij een pak melk in de buurtsuper of een ons ossenworst bij de slager. Het baart mij toch enigszins zorgen.

> "PLAYSTATION IS DE TROS VAN DE GAMESINDUSTRIE GEWORDEN."

Het hippe karakter dat Sony al die jaren in stand heeft weten te houden, werd al min of meer om zeep geholpen met hun nieuwe campagne 'Fun Anyone' maar met dit soort acties heeft straks everyone fun want everyone heeft er ook one. Leuk voor Sony dat iedereen zo'n apparaat heeft, leuk ook voor alle softwarebedrijven die hun spellen nu nog gemakkelijker kunnen slijten maar minder leuk voor ons...

PlayStation is de TROS van de gamesindustrie geworden, de grootste familie en als het even kan natuurlijk ook de gezelligste. Met leuke en grappige spellen die het hele gezin kan spelen, waarbij we allemaal in een grote kring kunnen lachen en gieren als oma tijdens Singstar haar gebitje verliest of je neef in zijn enthousiasme tijdens een spelletje Eye Toy Groove in een onbedoelde spagaat belandt. Dat hebben we dan allemaal opgenomen op een digitale videocamera en sturen we naar De Leukste Thuis want dat is ook heel erg gezellig.

Ik haat dat woord 'gezelligheid' en helemaal in combinatie met videogames. Die moeten stoer zijn en niet gezellig, die moet je in je eentje of met wat vrienden spelen terwijl de spanning te snijden is. Maar PlayStation 2 begint steeds meer synoniem te worden met gezelligheid. Not my cup of tea, dus.

Ik kijk weer naar buiten en zie een moeder met twee jengelende kinderen over straat lopen. Een van de kleintjes pakt een dwarrelende folder uit de lucht en wijst mama het plaatje van een telefoon met daarnaast een PS2. Gezellig, zal mama vast gedacht hebben.

PRIJSVRAAG

WIN EEN N-GAGE QD + 4 GAMES!

In samenwerking met Nokia kunnen we een N-Gage QD (ter waarde van €229) weggeven samen met de games Tiger Woods, Ashen, Ghost Recon: Jungle Storm en Bomberman. Wil je kans maken op deze dope prijs, vertel ons dan waarom we die QD + vier games juist aan jóu moeten uitdelen.

Mail je proza naar:

Prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. N-Gage QD
Of stuur je antwoord naar:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



freecharts

WEEK 28

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	1	HARRY POTTER: PRISONER OF AZKABAN
2	3	YU-GI-OH SACRED CARDS
3	-	DONKEY KONG COUNTRY 2
4	-	SPONGEBOB: BATTLE BIKINI
5	4	POKEMON RUBY
6	5	SWORD OF MANA
7	10	MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA
8	2	MARIO ADVANCE 4
9	-	SHREK 2
10	9	MARIO KART SUPER CIRCUIT

PLAYSTATION 2

1	1	DRIV3R
2	4	HARRY POTTER: PRISONER OF AZKABAN
3	3	EURO 2004
4	2	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
5	5	RED DEAD REVOLVER
6	-	CHAMPIONS OF N. EVERQUEST
7	6	SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT
8	7	SINGSTAR
9	9	NFS:UNDERGROUND
10	-	FINAL FANTASY X-2

GAMECUBE

1	1	HARRY POTTER: PRISONER OF AZKABAN
2	2	POKEMON COLOSSEUM
3	-	PHANTASY STAR ONLINE III
4	3	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
5	-	SHREK 2
6	-	DISNEY'S MAGICAL MIRROR
7	-	RAINBOW SIX 3
8	7	TRUE CRIME STREETS OF LA
9	10	MARIO PARTY 5
10	8	MARIO KART: DOUBLE DASH

XBOX

1	1	DRIV3R
2	-	SHADOW OPS RED MERCURY
3	2	NINJA GAIDEN
4	3	EURO 2004
5	4	RED DEAD REVOLVER
6	7	HARRY POTTER: PRISONER OF AZKABAN
7	8	RALLISPORT CHALLENGE 2
8	6	DTM RACE DRIVER 2
9	-	FULL SPECTRUM WARRIOR
10	9	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

PC

1	-	JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
2	1	HARRY POTTER: PRISONER OF AZKABAN
3	2	GROUND CONTROL 2
4	3	SIMS DELUXE EDITION
5	-	XIII
6	6	RISE OF NATIONS: THRONES & PATROITS
7	7	SIMS UNLEASHED
8	-	BATTLEFIELD: VIETNAM
9	-	CRIME SCENE INVESTIGATION
10	-	MEDAL OF HONOR: WAR CHEST

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.

VIDEOCHATTEN VIA DE XBOX

Een console onder of naast de TV is tegenwoordig niet meer genoeg; de gamer wil er matjes bij, stuurtjes, complete racestoelen, webcams, snowboards, etc.
Microsoft bouwt de hele santenkraam nog verder uit door met videochatten te komen. Middels een webcam kun je straks met z'n vijven tegelijk ouwehoeren via Xbox Live. Een van de vijf kan ter verhoging van de 'gezelligheid' een achtergrondje aanmaken en een lekker moppie muziek door de luidsprekers laten schallen.
Mooiste feature is echter de mogelijkheid om vanaf afstand de controller van de ander te laten vibreren...
Aan het eind van dit jaar zal het Xbox Live Video Chat System verkrijgbaar zijn in Japan. Een datum voor Europa is helaas nog niet genoemd. De kosten zullen ongeveer gelijk zijn aan die van een nieuwe game, dus rond de 60 euro.

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NR.
GAME BOY ADVANCE		
Fire Emblem	94	PU6
Boktai: The Sun is in Your Hand	90	PU5
Harry Potter: Gevang. Van Azkaban	80	PU7
PC		
Joint Operations	85	PU7
Colin McRae 04	82	PU5
Rise of Nations	81	PU6
Beyond Divinity	80	PU5
Painkiller	80	PU5
Sacred	80	PU5
PLAYSTATION 2		
Transformers	90	PU6
Onimusha 3	86	PU7
Rainbow Six 3	85	PU5
Project Zero 2	82	PU6
Karaoke Stage	82	PU6
R-Type Final	82	PU6
Singstar	80	PU7
XBOX		
Ninja Gaiden	96	PU5
Hitman Contracts	86	PU5
Fight Night 2004	85	PU6
Rallisport Challenge 2	85	PU6
DTM Race Driver 2	85	PU6
Knights Of The Temple	81	PU5
GAMECUBE		
N.V.T.		

LINE-UP EN RELEASEDATUM NINTENDO DS BEKEND

Goed nieuws, Nintendo heeft de datum van de Europese launch van de DS bekend gemaakt: je mag 18 maart in je agenda zetten, onderstreept met een dikke zwarte lijn.
De first party line-up, oftewel de games die Nintendo zelf aanlevert voor de handheld (en vaak zijn dat de beste titels) bestaat uit: Animal Crossing DS, Mario Kart DS, Metroid: Hunters, New Super Mario Bros., Nintendogs, Pictochat, Super Mario 64x4 en WarioWare DS.



XBOX 2 ALS EERSTE OP DE MARKT: VERSTANDIG?

Het werd op het Xbox-event in LA nog eens benadrukt: Microsoft wil en zal als eerste met hun nieuwe console op de markt komen. Datum: ergens in 2005. Inderdaad, nog maar een jaartje van ons verwijderd. De Amerikanen denken dat de fikse achterstand van de Xbox op Sony vooral veroorzaakt is doordat de PS2 een jaar eerder op de markt was, en dat mag niet meer gebeuren.
Een aantal beursanalisten is echter geschrokken van de ambitieuze plannen van Microsoft en verwacht dat hun plan vreselijk gaat mislukken. Reden: programmeren voor de Xbox 2 is iets totaal anders dan games maken voor de Xbox. En dus zullen developers een flinke tijd moeten oefenen met de development-kit.
Dat is op zich niet zo erg maar geld verdien je niet met testen, dat doe je door regelmatig goed verkopende games uit te brengen. En waarom zouden developers nu al veel tijd investeren in het masteren van de Xbox 2 als games maken voor de Xbox (of de PS2) nog steeds dik geld oplevert?
Experts verwachten derhalve dat er maar weinig developers geïnteresseerd zullen zijn om nu al games te maken voor de Xbox 2. En we hoeven niemand te vertellen wat er gebeurt als een nieuwe console launcht met een magere line-up aan games.

EFFE NAPRATEN OVER... DE E3

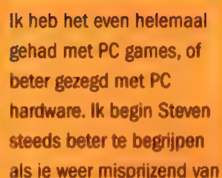


Dat de gamesbiz steeds commerciëler wordt, is inmiddels wel bekend maar op de E3 maakte ik toch wel wat enge dingen mee op dit gebied.
1] Als iets popi is, wordt het idee meteen als een gek gekopieerd. En dat is niet omdat developers het zo'n leuk idee vinden. Nee, uitgevers geven developers gewoon de opdracht een game als bijvoorbeeld GTA: San Andreas of Need for Speed: Underground na te maken. Want populair. En helaas zijn het over het algemeen matige developers die met deze opdrachten aan de gang gaan, en ze moeten zo'n game ook nog eens in een recordtempo afbakken want anders kan er niet geprofiteerd worden van de hype. Gevolg is dat we het komende jaar overspoeld zullen worden met crappy gangwars- en streetrace games.
2] Op de E3 hoorde ik de ware reden waarom Sam & Max 2 gecancelled is: de marketingafdeling van Lucas Arts vond dat het niet de juiste tijd was om adventures uit te brengen.

"DE UITGEVERS WORDEN STEEDS BANGER DAT WE ONS OOK MAAR EEN BEETJE NEGATIEF UITLATEN OVER EEN SPEL."

Want niet cool. Lekker dan. Vandaag de dag bepalen marketeers dus of een game uit mag komen of niet... En er zullen meer slachtoffers gaan vallen. Niet cool, moeilijk onderwerp; opzouten met die handel.
3] Zouden we een Triple A game ook nog zelf mogen spelen? Het aantal echte grote games dat we konden spelen zonder speciale afspraak en dus zonder een hijgende pr-man of vrouw in onze nek, was beangstigend klein. De uitgevers worden steeds banger dat we ons ook maar een beetje negatief uitlaten over een spel. Want er gaan zoveel $$$ om in de industrie en dat geld moet wel binnenkomen. En kritische journo's kunnen we daarbij missen als kiespijn. Lijkt het gedoe rond Oranje wel. Misschien moeten ze in de toekomst massaal games waar we niet gewoon rustig en alleen mee aan de slag kunnen gaan, links laten liggen in onze bladen. Maar ja, dat zal wel weer een utopie zijn.
Kortom; geld regeert steeds meer de biz, en dat heeft in veel gevallen een verlammende uitwerking op developers. Niemand durft meer iets te maken dat 'niet cool' of 'moeilijk' is. De kans dat je dan een budget krijgt van een uitgever is klein.
Laten we hopen dat dit niet in de toekomst leidt tot een enorme verschraling van het aanbod. Ik ben gek op mainstream stuff als Need for Speed of SingStar maar vind het af en toe wel zo verfrissend om een spel als Ico te checken. Alleen al omdat we dan als journo's weer eens massaal uit onze plaat kunnen gaan.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Ik heb het even helemaal gehad met PC games, of beter gezegd met PC hardware. Ik begin Steven steeds beter te begrijpen als ie weer misprijzend van een afstandje toekijkt hoe Boris en ondergetekende de laatste drivers voor onze videokaarten downloaden omdat shooter X zo traag als dikke stront loopt.
Zo moest ik laatst voor Gamekings een PC game capturen. Capturen is beeld van de game opnemen zodat dit onder de discussie/recensie op TV geplakt kan worden. Het ging om Thief: Deadly Shadows.
Wat er op de bank verteld wordt over die game (toortsen uitschieten, iemand van achter besluipen, goud stelen etc.), wil je terug zien in het item op TV. Ik had daarom mijn complete games-PC naar het Gamekings kantoor gezeuld omdat Thief: Deadly Shadows de leuke afwijking heeft savegames van enkele tientallen Mb's op te slaan. Al mijn savegames bij elkaar waren goed voor bijna 200 Mb en die mail je niet even door.

"DE AVOND VIEL EN HET WERD AL DONKER TOEN IK EINDELIJK DE GAME KON CAPTUREN."

Echter, mijn games-PC heeft een zeer fancy Creative Audigy 2 ZS geluidskaart die het om de een of andere reden alleen maar bij mij thuis doet. Je kunt dus niet zomaar op locatie wat simpele boxjes aansluiten. Nee, je moet het speciale, bij de boxenset meegeleverde versterkerkastje er tussen hebben staan. De luxe werd opeens een last want een game zonder geluid opnemen kan natuurlijk niet. Zelfs toen we de Creative kaart hadden gedisabled en de onboard geluidskaart wilde aanspreken, lukte het niet. We kregen gewoon geen geluidssignaal. Na vier uur kloten en proberen en vele vervloekingen later, werd besloten toch maar de game opnieuw te installeren op een andere PC in de studio. Mijn Thief savegames werden via het netwerk even gestald, zodat we die later zouden kunnen inplakken.
Echter, de games-PC op het kantoor bij Boris en co had geen DVD speler, enkel een CD-ROM drive. En de review versie van Thief was een DVD-ROM. Gelukkig was er nog een kapotte PC voorhanden met een DVD-speler. Die zouden we er simpelweg even uithalen en dan in die andere PC klikken.
Helaas, de DVD-speler zat zo verankerd in de kast dat we uiteindelijk slechts met een elektrische boor de hardhandig stukgedraaide schroefjes los wisten te rukken.
De avond viel en het werd al donker toen ik eindelijk de game kon capturen. Geheel in stijl met het nachtelijk thema van de game, al kon ik daar toen de humor niet van inzien...

NIEUWE GAME VAN CAESAR & PHARAOH MAKERS

Ontwikkelstudio Impressions werd door Sierra Studios de nek omgedraaid maar bijna al het talent begon opnieuw bij de kersverse studio Tilted Mill Entertainment. En daar wordt momenteel keihard gewerkt aan Children of the Nile; een nieuwe bouwsim annex RTS die hopelijk eind 2004 het licht ziet.
Children of the Nile speelt zich af in de tijd dat Egypte een grote en machtige natie was. Als speler ben je een farao en het is jouw taak een samenleving te runnen en steeds nieuwe technologieën te ontwikkelen.
Net als bij Age Of Empires of Empire Earth begin je primitief waarbij dorpelingen jagen en vissen. Later specialiseren sommige onderdanen zich als boer en daardoor kunnen andere dorpelingen zich met andere taken bezig houden. Hoe meer beroepen, hoe beter je samenleving functioneert. Zo houdt een priester zich bezig met godenverering, een bouwmeester let op het bouwen van tempels en andere bouwwerken en een commandant stelt een leger samen.



PRIJSVRAAG

[illegible]

A Jurjen
B Ed
C Jan
D Boris

[illegible]



WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

WORDT DE NINTENDO DS EEN REVOLUTIONAIRE HANDHELD?

Karelfoeman: PSP is een mini PS2. Nintendo DS slaat een nieuwe weg in en is de volgende revolutie na 3D graphics. Door 3D was nieuwe gameplay mogelijk, door de DS is nieuwe gameplay mogelijk.
Sonta: Ik vind het plaatsen van een map in het ene scherm en het plaatsen van het speelveld in de andere, geen nieuwe gameplay toevoegen maar eerder een stap terug in de tijd, omdat ik het plaatsen van een map en het speelveld in één scherm veel innovatiever vind. Bovendien, een touchscreen, ik weet niet hoeveel keer ik heb moeten boenen op m'n GBA omdat ik er per ongeluk m'n vingertop op legde.
Mrbombastique: Ik denk dat Sony's PSP beter op de mainstream markt gaat verkopen, vanwege de film- en muziekfuncties. De DS gaat echter meer richting doelgroep hardcore gamers/Nintenoids, en die zullen de DS liefdevol omarmen...
Dacubicking: Dit is de eerste keer dat een consolemaker zich aan iets anders waagt dan alleen betere graphics. Bovendien is het de eerste console die gebruik maakt van twee schermen waaronder een touchscreen. Dan kan je wel vragen "Wat heb je er aan?" maar speciaal is het wel.
The Bizkit: De DS wordt iets wat Sony nooit zal kunnen begrijpen. Een gamesmachine gemaakt met gameplay op de eerste plaats! Een machine waar je je fantasieën kunt beleven op een manier die nog niemand had bedacht.
Evil Eendje: Wat is het nut van een touchscreen schermpje bij deze handheld? Leuk voor strategiespellen enzo? Wacht... strategie... strategie... Pokémon! Aaaahh. En wie zei er dat melken slecht was?
Master E: Ik zou twee schermen alleen maar lastig vinden. Zit je even naar de andere te kijken en dan: pief, paf, game over, loser!
Bozo: Metroid met een touchscreen voor de besturing... what's next? Een ZboX met touchpad op de controller? De consoles (en nu de handhelds) kruipen imho steeds meer naar de PC toe.

CHECK WWW.POWERWEB.NL VOOR DE NIEUWSTE DEMO'S, TRAILERS, WALLPAPERS, INFO OVER DE HUIDIGE EN NIEUWE PU, ABONNEEPREMIES, HET LAATSTE NIEUWS EN MEER DOPE SHIT!

COMMENTAAR WAT BEN IK?....

Op mijn E3-badge stond dit jaar Jurjen Tiersma, Jungiaans Spel-therapeut. Het is inmiddels traditie geworden om elk jaar een vreemde titel op te geven bij het registreren als lid van de internationale pers. Vorig jaar was ik Beeldspelfilosoof.
Als ik in wat meer officiële papieren word gevraagd mijn beroep op te geven, vul ik meestal videogamejournalist in maar eigenlijk ben ik ook helemaal geen journalist.
Ik heb geen opleiding als journalist genoten. Ik bezit slechts één diploma: LTS schilderen, B + C niveau.
Daarbij stel ik me bij een journalist ook heel iemand anders voor, iemand die objectief verslag doet van belangwekkende zaken. Iemand als Paul Witteman, die in elk geval de schijn ophoudt totaal geen affiniteit te hebben met dat waarover hij verslag uitbrengt. Ik verwacht niet dat Witteman begint te joelen en te applaudisseren als de koningin enkele hoopgevende passages uit de troonrede declameert. Dat deed ik wel toen tijdens de E3 de eerste beelden van de nieuwe Zelda werden getoond.
Ben ik dan niet objectief? Nee, dat ben ik niet. Ik houd werkelijk van goede videogames, van de fantastische dingen die ze mij laten beleven. Ik raak enthousiast als mij iets veelbelovends wordt getoond.
Ik kan mijn werk niet goed doen als ik een houding aanneem waarin ik mensen voorhoud dat ik me op geen enkele manier emotioneel betrokken voel bij wat ik beschrijf. Videogames zijn geen objectieve feiten maar subjectieve ervaringen, en moeten als zodanig ook worden beleefd om er op een zinvolle wijze verslag van te kunnen doen.
Naar mijn mening moet ook iemand die spellen recenseert opgewonden kunnen raken van een videogame. Hij moet de lol in het spelen nog niet hebben verloren. Daarnaast, en dat is van minstens zo groot belang, moet hij zijn ervaringen zeer kritisch kunnen analyseren, en filerend vergelijken met eerdere ervaringen in videogames.
Door deze twee kanten te trainen en te cultiveren, de enthousiaste en de kritische, en te weten wanneer de ene en wanneer de andere zich mag manifesteren, kan iemand zich ontwikkelen tot een goede videogamejournalist. Eh... ik bedoel natuurlijk gamecriticus. Of, eh, spelervaringenbeschrijver? Ach, we vullen volgend jaar wel weer wat in.

JURJEN



OORLOG! OORLOG! OORLOG!


Brothers in Arms


MoH: Pacific Assault


Shellshock


CoD: Finest Hours


CoD: United Offensive


Men of Valor

Oorlog verkoopt blijkbaar nog steeds als een tiet want de wargames geënt op beroemde conflicten struikelen over elkaar heen.
Meest opzienbarende nieuwkomer is Ubisoft's **Brothers In Arms** (PC én consoles). Vooral het vleugje realisme en het feit dat je commando's kunt geven, spreekt ons zeer aan.
Grootste concurrent van deze WO II shooter is **Call Of Duty: Finest Hour.** Deze console variant van het succesvolle Call Of Duty (de PC game kreeg o.a. een Bafta 2003 award) wil dezelfde meeslepende overdonderende gameplay op PS2 en Xbox waarmaken. De demonstratie op de afgelopen E3 onderstreepte dit. Dan is er ook nog de add-on op PC **Call Of Duty: United Offensive.** Tien missies volgens het bekende lineaire, maar met filmische explosies verrijkte, scripted action concept én granaatinslagen waar je tien dagen lang een piep in je oren aan overhoudt.
En laten we **Medal Of Honour: Pacific Assault** niet vergeten. EA's WO II shooter in de pacific lijkt een beetje als mosterd na de maaltijd te komen, al hopen we dat de makers ons aangenaam gaan verrassen deze winter.
Tot slot noemen we nog **Shellshock** en **Men Of Valor: The Vietnam War**, oftewel respectievelijk een third-person en een first-person shooter in Vietnam. Van Men Of Valor: hebben we eigenlijk het hele jaar erg weinig gehoord, dus het is aan Vivendi om de PR-machine aan te jagen anders is de oorlog om de gunst van de gamer op voorhand al verloren.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Gisteren speelde ik Ninja Gaiden op m'n Xbox, totdat de alcohol de scherpte had verdreven die voor deze game vereist is. Dan maar wat TV kijken. Na een uur zinloos zappen had ik drie keer een commercial voorbij zien komen voor RalliSport Challenge 2. Op de Xbox. Zal dan eindelijk dat spotje van Ninja Gaiden uit de lucht zijn? Die met die worsten en die oude vrouw? Ik heb 'm al duizend keer gezien, inclusief dat grote, groene, grijnzende Xbox-logo aan het eind.
De boodschap aan het zappende publiek is duidelijk; voor deze shit moet je een Xbox in huis halen. Mijn neefjes hebben er ook al een. En de zoon van een klasgenoot van mij heeft er laatst ook een gekocht. Het is de eerste spelcomputer in hun huishouden. Xbox is stoer. Xbox leeft. En als ik er zelf al niet eentje had, zou ik 'm vandaag nog gaan halen. Met daarbij vette nieuwe games als Thief, Full Spectrum Warrior en Sudeki.
Maar goed, dit stukje moet natuurlijk ook

"XBOX IS STOER. XBOX LEEFT. EN ALS IK ER ZELF AL NIET EENTJE HAD, ZOU IK 'M VANDAAG NOG GAAN HALEN."

nog een beetje gaan over de GameCube. Zucht. Nu goed. Eens kijken welke vette nieuwe games op dit moment de dienst uitmaken in kubusland. Pokémon Colosseum, Mario Golf: Toadstool Tour, WarioWare. Oh ja, Pikmin 2 komt eraan en Splinter Cell: Pandora Tomorrow is natuurlijk net uit, maar die heb ik drie maanden geleden al gespeeld... op de Xbox.
Begrijp me goed, ik ben de laatste die gaat lopen bitchen over kiddy games of kleurrijke kaders maar als je kijkt naar de globale indruk die releaselijsten en reclame achterlaten, dan is de Xbox op het moment toch duidelijk de stoerste console in spellenland. De Cube-titels die ik hierboven noemde zijn allemaal leuk en aardig en kwalitatief valt er vaak weinig op af te dingen, maar ze neigen te veel naar de mensen die toch al Nintendo-minded zijn en bevestigen hierdoor het heersende beeld dat de Cube toch vooral geschikt is voor de wat jongere spelertjes.
Daarbij lijken derde partijen ook steeds minder gemotiveerd om hun titels nog een Cube-versie te gunnen, waardoor zeer interessante games als Driv3r, Psi-Ops en Shellshock: Nam '67 de Cube stilletjes passeren.
Nintendo heeft er goed aan gedaan om games als Metal Gear Solid: The Twin Snakes en Resident Evil 4 exclusief binnen te halen in het Cube-kamp maar dan moet er tussendoor ook wat gebeuren.

POWERSPY

■ Dat de E3 duur is, kon je lezen in The Daily Gamer; je bent toch gauw een duizendje of twee kwijt. Boris en Rogier maakten de boel echter nog duurder door een paar flinke deuken in hun beider huurauto's te rijden. En het verhaal dat de stilstaande auto's waar ze tegenaan knalden op hen afkwamen, werkte niet bij de verhuurmaatschappij.

■ Een paar weken terug liepen er vlak voor de opnames van Gamekings opeens een paar mannen in witte pakken rond het kantoor van Blammo te scharrelen. Waar we eerst dachten aan een nieuwe publiciteitsstunt van een uitgever (we hebben al onverwacht bezoek van nazi-soldaten en doedelzakspelers gehad), bleek na een tijdje dat er iemand vlak voor de deur geliquideerd was.

■ En nee, het lijk is niet bij Gamekings of op de DVD te zien.

■ Even voor de duidelijkheid. Een eventueel vervolg op Shellshock zal niet meer door Guerrilla worden gedaan. Die werken immers sinds een paar maanden exclusief voor Sony. En niet alleen aan een vervolg op Killzone maar ook aan nieuwe zaken. We zijn benieuwd.

■ Volgens een Amerikaans gamesblad is er een nieuwe doelgroep gamers aan het ontstaan: vrouwen van veertig jaar en ouder. Ze ontwikkelen hun interesse vanuit Solitaire, via The Sims naar MMORPG's. Hoe eng kan een combinatie zijn; een vrouw van 40+ die van MMORPG's houdt!

■ Een opvallend gerucht. EA zou tien mensen van het Pro Evo ontwikkelingsteam hebben aangetrokken. Alleen is hun werkplek niet EA Canada, waar FIFA wordt gemaakt, maar EA Chertsy, waar het hoofdkantoor zit. Misschien de voorbode van een nieuwe footie die wel heel realistisch wordt... Of toch een upgrade van FIFA?

■ Logischerwijs kun je van het laatste uitgaan. EA zal nooit een game maken die slechts bij een beperkte groep hardcore gamers populair zal zijn. En Pro Evo, hoe goed de game ook is, kan het qua verkoopcijfers absoluut niet opnemen tegen FIFA.

■ De nieuwe Commandos van Pyros Studio zal een FPS worden, genaamd Commandos Strike Force. Kijken of dat de eerste shooter wordt die wat moeilijkheidsgraad betreft bijna niet te doen is.

■ Doom 3 is weer eens een stukje verschoven. We hoopten hem voor deze PU binnen te krijgen maar dat zal pas nummer 9 zijn. Wél is inmiddels vrijwel zeker dat we hem dan al kunnen reviewen...

■ Inmiddels heeft Gabe Newell verzekerd dat Half-Life 2 in augustus naar Vivendi gaat. Gaan we weer met het oude motto: eerst zien dan geloven.

■ De game Mercenaries van Lucas Arts, een soort GTA in de toekomst, zal pas in 2005 uitkomen. Als dat zo doorgaat met dat uitstellen, krijgen we dit jaar helemaal geen games meer.

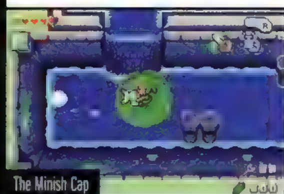
■ Fable zal in september in de States te koop zijn en in oktober in Europa, hopen we, denken we, bidden we...

ZELDA VS. DONKEY KONG

Zo'n bezig baasje als Mario zullen Link en Donkey Kong niet snel worden, maar naar verwachting zullen ook de groengemutste gozer en grijpgrage gorilla het komende jaar vaker dan je gewend bent opduiken in PU!

ZELDA

Om met Link te beginnen; allereerst kunnen we uitzien naar Zelda en de Krimphoed (definitieve subtitel is nog niet bekend, voorlopige titels zijn **The Minish Cap** en **The Magical Hood**) voor de GBA. Aan deze titel is al een paar jaar gewerkt door Capcom en dat was te zien aan het sprankelende spelletje dat we op de E3 mochten checken. De game beleeft komende november zijn Europese lancering.


The Minish Cap

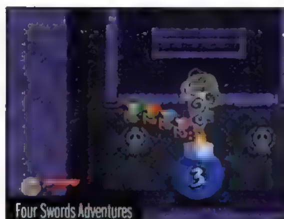
Tot die tijd kun je eventueel nog het **allereerste Zelda-avontuur** checken dat onlangs als NES-klassieker werd uitgebracht voor de GBA.


Zelda Classic

Ook **Zelda: Four Swords Adventures** is een game om naar uit te zien volgens Jurjen, en hij kan het weten, want met en zonder ondersteuning van zijn vriendin en haar zoontje heeft hij dit multiplayer avontuur op de Cube al bijna voltooid. Helaas moest hij van interne bronnen wel vernemen dat wegens een langdurig lokalisatieproces de game pas begin 2005 in Europa wordt uitgebracht.

Weer andere Nintendo-bronnen fluisterden Jurjen in het oor dat de ontwikkeling van Zelda DS (een nog niet officieel aangekondigde Zelda voor Nintendo's mobiele dubbelschermconsole) al in een vergevorderd stadium is. Het zou zo maar eens kunnen dat de game gelijk met de Europese lancering van de console, begin 2005, in de winkel ligt.

Dat zou betekenen dat we de eerste helft van 2005 van heel

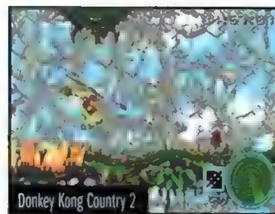

Four Swords Adventures

wat glorieuze Zelda-momenten kunnen genieten want op de E3 in mei 2005 wacht ons natuurlijk de speelbare nieuwe **'realistische' Zelda** op de Cube.

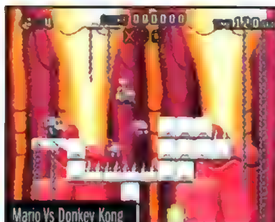
DONKEY KONG

Liefhebbers van apenstreken zullen **Donkey Kong Country 2** (GBA) ondertussen wel voltooid hebben. Als je er een goede tijd mee hebt gehad, kun je alvast uitkijken naar het onvermijdelijke **Donkey Kong Country 3** dat halverwege 2005 in de Europese winkels ligt.

Vóórdat het zover is moeten


Donkey Kong Country 2

twee andere GBA-spellen met Donkey in de hoofdrol zijn verschenen. **Mario VS Donkey Kong** is een puzzelplatformspel dat aankomende november in Europa wordt uitgebracht. Volgens Jurjen was de eerste helft van de game veel te gemakkelijk, maar zo tegen het eind wordt het allemaal wel wat interessanter. **Donkey Kong: King of Swing** is een nogal apart be-


Mario Vs Donkey Kong


King of Swing

hendigheidsspelletje dat vanaf begin 2005 in de Europese winkels ligt.

Naast deze GBA-titels komt de ouwe Kong ook eindelijk eens naar de Cube slingeren, en wel op de maat van de dikke dubbele kongadrumcontroller die in november 2004 wordt uitgebracht, tegelijk met het muziekspel **Donkey Konga**.


Donkey Konga

Als je daarmee bent uitgespeeld hoef je de konga's nog niet aan de wilgen te hangen want ongeveer halverwege 2005 kun je dezelfde 'controller' gebruiken om het loop-en-spring-avontuur **Donkey Kong: Jungle Beat** te besturen.

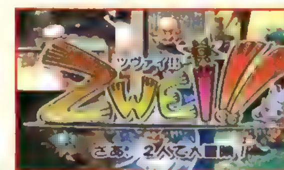

Donkey Kong: Jungle Beat

JAPANEWS



■ Een balletje Mario... Wat je ermee kunt? We hebben geen flauw idee maar tof is het natuurlijk wel, zo'n mini-Mario in een glazen bol. We vragen ons alleen af waarom de dames zo schrikachtig kijken, misschien dat onze sushi-connectie weer eens naar rotte vis stonk?

■ Een spel met de titel Zwei!! klinkt als een Duits voetbalspel dat zich afspeelt in 1974 of een oorlogsgame uit 1942. In werkelijkheid is het een rollenspel met twee karakters waartussen je op ieder gewenst moment kunt switchen. So far nothing new, behalve dan dat je ook nog een hond of kat mee kunt nemen op je avontuurlijke reis. Err, juist...



■ We wisten dat Sammy een leeuwendeel van de aandelen van Sega in zijn bezit heeft. Maar toen onze sushi-connectie dit logootje aan ons liet zien, schrokken we toch wel een beetje. We herinneren ons dat aanstekelijke "SEGA" bij het opstarten van hun spellen nog wel, maar wat krijgen we nu...SeSa? We vrezen het ergste.

The New Holding Company Logo



E3 UITSTELLERTJES

In de nasleep van de E3 kunnen we melding maken van een paar (onverwachte?) uitstellertjes.
Starcraft Ghost gaat toch niet in 2004 uitkomen. Op zich is uitstel bijna standaard bij Blizzard games, maar toch. Nova's spec ops missies kunnen begin 2005 gespeeld worden.



Black & White 2 staat nu op lente 2005, terwijl de game vlak voor de E3 nog winter 2004 zou uitkomen. Eerlijk gezegd durven wij ook op lente volgend jaar allesbehalve vergif in te nemen. Tja, het is en blijft Peter Molyneux.
Ook de geruchten dat de imponerende RTS **Settlers: Heritage Of Kings** dit jaar niet gaat halen, worden steeds sterker. Niet zo vreemd want Ubisoft heeft een major line-up voor dit jaar met onder andere Splinter Cell 3, Ghost Recon 2, Prince Of Persia 2 en Brothers In Arms.





Tot slot geen nieuwe Goldeneye, tenminste dit jaar dan, **Rogue Agent** zal op z'n vroegst in maart 2005 op de planken liggen.



PRIJSVRAAG

Onder het mom 'weg met de draden', geven we twee Wireless Gaming adapters en Ethernet Bridges weg van US Robotics. Wil je een van deze twee draadloze gaming adapters in de wacht slepen, maak onderstaande slagzin dan op grappige wijze af.
Draadloos gamen heeft de toekomst want...
Stuur je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Wireless Gaming
Of stuur je antwoord naar:
Power Unlimited
o.v.v. Wireless Gaming
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



POWERSPY

■ Het gaat niet goed met Interplay en dan drukken we ons nog voorzichtig uit. Het bedrijf dat ooit een van de grootste PC-developers ter wereld was, kan nu met moeite het hoofd boven water houden. Onlangs moesten ze hun kantoor verlaten wegens geldgebrek. Vervolgens wilde de staat Californië het bedrijf opdoeken omdat de werknemers geen salaris meer ontvingen. Interplay beweert echter dat de toko nog steeds open is, en dat zal dan wel want je wilt geen ruzie hebben met de baas van Cali, Arnold Schwartzenegger himself.
■ De censuur heeft nu ook op gamesgebied in China toegeslagen. De game Hearts of Iron, waarin Tibet, Mantsjoerije en Xinjiang als onafhankelijke staten worden gezien, moet uit de schappen verdwijnen. De Chinese regering erkent deze landen namelijk niet en de honderden miljoenen Chineesjes mogen niet op verkeerde gedachten komen.
■ De vraag is of de Chinese bevolking wakker ligt van het nieuws want er mag sowieso al bijna niks in dat land.
■ True Fantasy Online, de Xbox exclusive MMORPG van Microsoft, is overleden. De Japanse game, die een beetje een tegenhanger van Final Fantasy had moeten worden, bleek niet aan de hoge kwaliteitseisen van ome Bill en consorten te kunnen voldoen.
■ Leren ze misschien eindelijk eens een keer dat je niet moet kopiëren maar gewoon van je eigen kracht dient uit te gaan.
■ Het derde deel van Moto GP, de beste motorracegame van dit moment, zal in 2005 uitkomen. Europe MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 staat gepland voor kwartaal 3.
■ Je kunt nu al inzetten op het aantal takes dat Skate nodig heeft om deze titel zonder te stotteren uit te spreken in Gamekings.
■ Paramount heeft actiefilm-god John Woo weten te strikken voor de verfilming van Rainbow Six. Wie weet dus de eerste echte goede gamesfilm.
■ Nog steeds weinig nieuws over de nieuwe Quake. Deel 4 zal namelijk ook niet op QuakeCon te zien zijn. Wij voorspellen pas een bèta vlak voor de E3 op een pre E3 Activision event of heel misschien, als we heel veel mazzel hebben, als kraker op Activate in de herfst van dit jaar. Maar volgens ons wil Id Software eerst Doom 3 in de schappen hebben liggen.
■ Over Doom gesproken; de rechten voor de film zijn van Warner naar Universal gegaan. Hoe moeten we ons Doom op het witte doek voorstellen. De hele tijd een geweer in beeld dat allerhande monsters neerknalt?
■ Mocht je nog wat geld in een oude sok hebben; EA schijnt te koop te zijn voor twintig miljard dollar. Dit bedrag kwam opeens naar voren toen Viacom, een groot Amerikaans kabelconcern, daar naar informeerde. Twintig miljard was de Amerikanen echter net even too much. Mietjes!
■ Atari heeft verklaard dat men inmiddels werkt aan twee nieuwe The Matrix games.

COMMENTAAR HET HALF-LIFE 2 EFFECT

Waar blijft Half-Life 2? Een beladen vraag, mede omdat je genoemde speltitel net zo goed kan inwisselen voor Gran Turismo 4... of voor Killzone... of voor Stalker... Doom 3... Nou ja, ga nog maar even een tijdje door.
Het probleem van de afgelopen E3 is dat we weer een heleboel nieuwe games hebben gezien waar we heel enthousiast over waren waardoor zelfs het gevoel ontstond dat bijvoorbeeld Gran Turismo 4 er opeens niet meer zo heeeeeel mooi uitzag. Uiteraard, nog steeds erg mooi en spectaculair en ik wil die game liever gisteren dan vandaag spelen, maar de euforie van een E3 geleden (of was het alweer twee jaar terug?) is toch wat getemperd omdat ook, Need For Speed Underground en Forza Motorsport hoge ogen gooien. En als Valve eerst roept dat HL 2 toch echt "this summer" uitkomt en men nu al weer officieus spreekt over oktober/november dan begint langzaam, heel langzaam de aandacht te verslappen en de interesse af te nemen. Omdat de belangen steeds groter worden, het beoogde te verdienen geld steeds monsterlijkere vormen begint aan te nemen en de aandeelhouders de boel meer en meer dicteren, worsten gamers steeds vaker voorgelogen. Releasedata zijn loze beloften geworden, maar de uitgevers moeten de klanten en de beursbengels tevreden houden en dus mooie titels als worst voorhouden.
Alleen Rockstar lijkt het keer op keer te flikken. Niks zeggen, niks vrijgeven en op het moment dat een Rockstar game voor het eerst in de openbaarheid wordt gebracht, ligt ie een half jaar na dato gewoon in de shops. Een leadtime die net lang genoeg is om nog helemaal vol in het enthousiasme te zitten. Niet dat Rockstar nu meteen als rolmodel gesteld moet worden, maar dit doen die gasten wel heel erg goed.

JAN



SHADOW HEARTS: COVENANT

Wie: Midway
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: Q4 2004
Waarom wel: Een traditioneel rollenspel dat op RPG-gebied niet onderdoet voor Final Fantasy. Dat de spelcriticasters er naar uitkijken is ook veelzeggend.
Waarom niet: Omdat het een relatief onbekende RPG is en veel mensen misschien afgeschrikt worden door de vreemde manier van spelen. Het oogt dan wel traditioneel maar het vechtsysteem is niet makkelijk onder de knie te krijgen.






ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES 'THE SILVER EARRING'

Wie: Frogwares
Waarop: PC
Wanneer: Augustus 2004
Waarom wel: Omdat moorden oplossen, snuffelen, speuren en wroeten én een goed adventure op zijn tijd best wel lekker zijn.
Waarom niet: Sherlock Holmes' imago staat anno 2004 allesbehalve garant voor succes. Wie kent deze stoffige wijsneus nog?



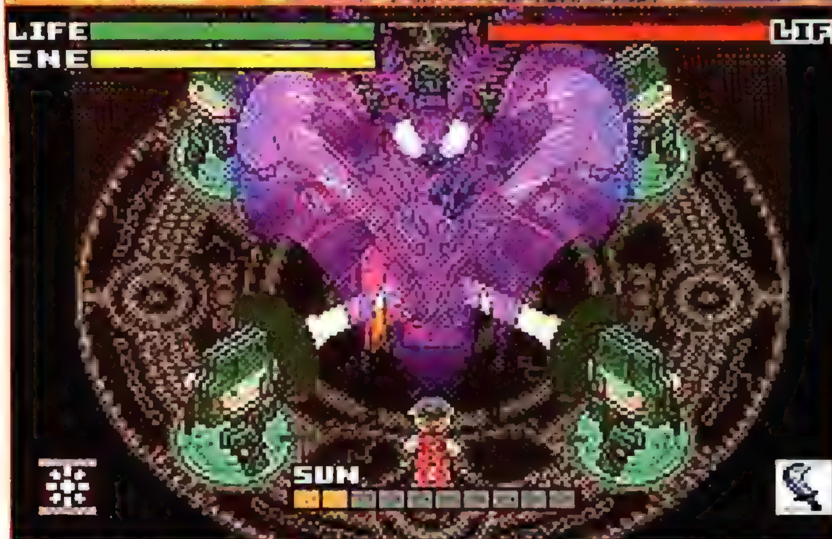





BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO



Wie: Konami
Waarop: Game Boy Advance
Wanneer: September 2004
Waarom wel: Dit vervolg op het vernieuwende zonneschijn avontuur van Kojima (MGS) kun je nu ook spelen op regenachtige dagen, aangezien er nieuwe wapens inzitten die direct zonlicht niet nodig hebben.
Waarom niet: Juist het zonlicht aspect maakte Boktai zo speciaal en dat lijkt nu wat meer naar de achtergrond verdwenen. Hopelijk krijgen we snel een preview-versie zodat we ons 'licht' erover kunnen laten schijnen.





CONFLICT: VIETNAM



Wie: SCi
Waarop: PC / PlayStation 2 / Xbox
Wanneer: Q3 2004
Waarom wel: Pick Up & Play, lekker knallen in de jungle, van de makers van Conflict: Desert [illegible]
Waarom niet: Omdat we werkelijk een absurde overkill aan Vietnam games over ons heen gestort krijge.





POWERSPY

■ Muriëlle is nog niet terug of er staat een heuse (levende!) plant op de redactie, alle telefoontoestellen hebben een nieuwe, hippe ringtoon gekregen en alle PC's zijn opgefleurd met coole screensavers. Laat het daar please bij blijven, want we hebben geen behoefte aan een roze of fluoriserende steunkleur op de pagina's of reviews van My Little Pony 12.

■ Onlangs veilde een vader op eBay de PS2 van zijn zoon. De gast was namelijk zo passief door de spelcomputer geworden, dat zijn vader er mad van werd. Daar kwam nog eens bij dat de 13-jarige een Dom Perignon champagne uit 1995 leeg had gedronken (hij heeft smaak, $120), een trompet wist te slopen en al het bier uit de koelkast had soldaat gemaakt. Om de schade vergoed te krijgen ging de PS2 het net op.

■ Overigens lijdt de vader dan nog steeds verlies, want meer dan 150 dollar zal ie er niet voor krijgen. Voor dat bedrag heb je namelijk in de VS een nieuwe PS2.

■ GTA: San Andreas moet Take 2 gaan redden, tenminste dat zeggen de analisten. Het gaat namelijk niet zo best met de uitgever. Games als Hidden & Dangerous 2 en Red Dead Revolver deden niet wat men er van verwacht had. En om te voorkomen dat Viacom (daar heb je ze weer), Warner of Walt Disney (ideale combinatie, Mickey en GTA) de toko overneemt, moet de nieuwe GTA-game flink wat money gaan opleveren.

■ Namco komt nog voor maart 2005 met een nieuwe Ridge Racer. Prima, als ie maar beter is dan R: Racing want die was net zo traag als een bejaarde met een rollator zonder wielen.

■ Wat is er toch aan de hand met onze Ed? Hij lijkt de brekebeen van de redactie te worden. Had ie een tijd terug zijn ribben zwaar gekneusd toen ie te stoer deed bij het snowboarden, nu heeft ie bij het tennissen een spier in zijn bovenbeen gescheurd. Tja Ed, de jaren gaan tellen. Moet je maar niet denken dat je Andy Roddick bent. Of stond ie gewoon indruk te maken op dat leuke, kortgerokte 18-jarige meisje dat naast hem op de baan stond te spelen?

■ Ook autorijden is Ed wel eens beter afgegaan. Bij het uitparkeren in een parkeergarage, knalde ie vol met z'n auto tegen een stenen pilaar die daar al enkele jaren stilstond. "Nog mazzel dat ik de auto van m'n zwager had geleend", sprak Ed opgelucht.

■ Misschien dat dit alles aan het zelfvertrouwen van onze eindbaas knaagt want hij verzint de vreemdste smoesjes (o.a. opspelende aambeien, gruis, chronische jetlag) om de strijd om de PU-kart titel maar niet aan te hoeven gaan...

■ Doorgaans is Nederland een klein lullig landje en de PU dus een klein lullig blaadje. Maar af en toe halen we wereldwijd de headlines. Dit keer door Jeroen z'n interview met Dan Houser van GTA. Dat stond dus overal op het net. En daar waren we best een beetje trots op.

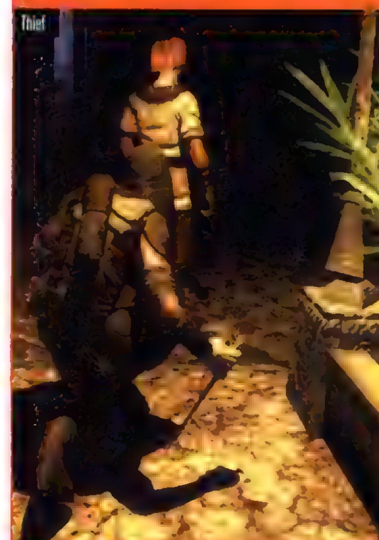
BRUNNEL DIST PSP

Bruno Brunnel, de chief van Atari, heeft flink uitgehaald naar Sony's PSP. Hij vindt dat Sony tot nu toe veel te vaag doet over meerdere aspecten van het apparaat, zoals de prijs, de robuustheid, de garantieregeling en wat Sony precies van plan is met films en muziek. Komen er bijvoorbeeld speciale albums en films voor de PSP?
Brunnel verwacht dat de PSP bij launch wel eens rond de $500 zou kunnen gaan kosten en vindt dat bespottelijk.
Wat wij ervan vinden? Laat de man vooral eens naar zijn eigen toko kijken en zijn eigen games, want daar valt nog genoeg te verbeteren de laatste tijd (Driv3r anyone?) en laat Sony maar lekker schuiven. Het is toch nog allemaal speculeren geblazen. Maar als het apparaat inderdaad 500 dollar gaat kosten, zullen wij ook de messen slijpen (zou Sony al bang worden???).



EINDE ION STORM?

Elders in deze PU kun je de review van Thief: Deadly Shadows lezen; een waar meesterwerkje van Ion Storm (Austin). Echter, donkere wolken pakken zich samen boven de ontwikkelaar, vooral dankzij de Franse uitgever Eidos die de laatste tijd de weg volledig kwijt lijkt te zijn.
Op dit moment doet namelijk het hardnekkige gerucht de ronde dat Eidos alleen nog maar console games wil gaan doen, aangezien men denkt daar het meeste geld mee te kunnen verdienen. Head honcho van Ion Storm Warren Spector (én bewaker van de Deus Ex en Thief franchise) zou dit niet hebben gepikt (de man is een fanatieke PC gamer) en de brui eraan hebben gegeven, met plannen om een nieuwe, eigen studio te beginnen. Ook zouden een slordige 25 man opgestapt dan wel ontslagen zijn.
Dit alles baart ons en met name Jan zorgen want die hoopte stiekem op een Thief 4 (5, 6......).
Gezien de teleurstellende line-up op de afgelopen E3 (met onder andere een dubieuze arcade knalgame geïnspireerd op het Deus Ex Universum getiteld Snowblind), moet Eidos zich eens goed achter haar oren gaan krabben.
Waar is men in hemelsnaam mee bezig als je gerenommeerde veteranen als Warren Spector wegjaagt? Stelletje baklappen!


Thief


Deus Ex

N-GAGE QD: BELLENDE HANDHELD



De laatste twee nummers hebben jullie van alles kunnen lezen over het nieuwste model van Nokia's phone meets console: de N-Gage QD. En inmiddels heb ik er ook eentje thuis gekregen.
Nokia had destijds met de N-Gage, voor ogen een handheld te ontwikkelen die ook als telefoon kon fungeren. Het resultaat was echter eerder een telefoon waar je ook games mee kon spelen... en het was bovendien nog een onhandige telefoon ook.
Nu ik een tijdje met de QD heb rondgelopen (en gespeeld en gebeld) moet ik zeggen dat het beoogde gevoel eindelijk is bereikt. De N-Gage QD voelt aan als een volwaardige handheld en het bellen is ook erg aangenaam (ik word in ieder geval niet meer uitgelachen). Een mooie gelegenheid dus voor wat nieuwe reviewtjes en previewtjes...

REVIEW ASHEN

TORUS GAMES / NOKIA / FPS

[illegible]



GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	7	71

PREVIEW GHOST RECON: JUNGLE STORM

GAMELOFT / GAMELOFT / FPS

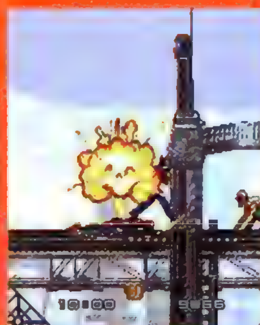


[illegible]

PREVIEW SPIDER-MAN 2

ACTIVISION / ACTIVISION / ACTIE

Na het succes van de eerste Spider-Man film kon het niet anders dan dat de komst van het vervolg op elk videogameplatform merkbaar zou zijn. Filmlicenties leveren nu eenmaal vaak multi-platform titels op.
Op de N-Gage manifesteert deze titel zich in de vorm van een actie spel met zowel 2D als 3D levels. De 2D gedeelten zullen de overhand hebben en bestaan uit het van links naar rechts slingeren, kruipen en springen, terwijl je ondertussen uiteraard wordt belaagd door de nodige booswichten.
Deze side-scrolling stukken worden afgewisseld met raceachtige levels, waarin je zo snel mogelijk tussen hoge wolkenkrabbers moet slingeren.
Dit alles doet onze held om de strijd aan te gaan met, om in de woorden van mijn gewaardeerde collega Jan te spreken; "Octopus... the main villain". Oftewel, Doctor Octavius, de slechterik die het ditmaal op onze webslingerende vriend heeft voorzien.
De preview-versie heeft nog wel een aantal bugs, en hiermee doel ik niet op onze friendly neighbourhood Spider-Man. Hopelijk weet Activision deze onefenheden nog glad te strijken.



POWERSPY

■ Lorne Lanning, je weet wel de man achter de ooit roemruchte Oddworld-reeks, heeft weer een nieuwe publisher. EA heeft de man aangetrokken en gaat de nieuwe Oddworld-game, genaamd Stranger, wereldwijd uitgeven.

■ Prince of Persia 2 zal al in november in de winkels liggen op de PC, Xbox, PS2 en NGC. Ubisoft heeft het ons bezworen... onder voorbehoud natuurlijk, dat wel.

■ State of Emergency 2 zal eind 2005 gaan verschijnen en belooft vooral groter en harder te worden. Let's hope so want het eerste deel was niet veel soeps.

■ Na EA gaat nu ook Sci Xbox Live ondersteunen. Een minder grote schok natuurlijk maar toch wel leuk, bijvoorbeeld als straks deel 4 van de ooit roemruchte 'race'game Carmageddon uitkomt.

■ We hebben een record; Galleon, van de bedenker van Tomb Raider, zal na ruim zeven jaar productie eindelijk in de winkel liggen. Ja, je leest het goed, zeven jaar. Deze game heeft dus alle PU-redacteuren op Ed na overleefd. En het erge is, we weten inmiddels dat het product nog redelijk nep is ook.

■ Sneaky! Er zit een mega bug in Thief 3. Als je op de hoogste moeilijkheidsgraad speelt en je laadt een savegame in, dan word je terug gezet naar de gemiddelde moeilijkheidsgraad. En Janneman maar denken dat ie de King was.

■ Gathering (vroeger GOD-games) brengt binnenkort de eerste Robotech-game uit, genaamd Invasion. Te spelen op PS2 en Xbox.

■ De gasten die de code van Half-Life 2 een half jaar geleden hadden gehackt en op het net geplaatst, zijn opgepakt. Ze kregen een koekje van eigen deeg doordat de community hen via het net wist op te sporen.

■ Een van de weinige games van het failliete 3DO, The Four Horsemen of the Apocalypse, is weer in ontwikkeling. De bedenker van de game heeft een eigen bedrijf opgericht, Four Horsement Entertainment, en is weer aan de slag gegaan. Hij heeft in ieder geval ballen.

■ Briljante mailwisseling tussen redactieleden. Jan vroeg bij het opzetten van de E3-special de hulp van de rest van de crew middels de vraag 'er is een hoop werk te doen, hoe zitten jullie?' Waarop de mails binnenstroomden. 'Op een stoel', ' ben net even gaan staan', 'in de shit', 'wel snor' en 'op mijn reet'. Tja Jan, voortaan toch wat slimmere vragen stellen. Zo vraag je er om.

■ Ondanks de komst van de Nintendo DS wordt er gewoon aan de opvolger van de Game Boy Advance gewerkt. De Nintendo DS moet dus niet worden beschouwd als 'de nieuwe Game Boy' en zal dan ook deze naam niet dragen. De vraag is of de doorsnee consument deze visie van Nintendo zal delen. Het ding is van Nintendo, ziet eruit als 'de nieuwe GBA' en je kunt er zelfs 'ouwe' Game Boy-games op spelen. Dan is het toch gewoon de nieuwe Game Boy?

■ De Xbox 2 schijnt niet backwards compatible te zijn. Oftewel je kunt er je oude Xbox-games niet op spelen. Zou heel jammer zijn.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



SSX 3 had zijn berg, Need for Speed Underground 2 heeft zijn stad, een hele grote stad...

"Daar heel in de verte staat een radiotoren, kan iedereen hem zien?" We knikken, terwijl de EA-medewerker met zijn vinger de desbetreffende aan de horizon gelegen toren aanwijst. David White (artist van NfSU2) drukt de X-knop in en rijdt ettelijke minuten de hele stad door op weg naar de eerder aangewezen toren, dit om te demonstreren hoe ontzettend groot de stad van Need For Speed Underground 2 daadwerkelijk is.

PRACHT EN PRAAL

Het meest indrukwekkende van de presentatie was misschien wel het moment dat je met je wagen vanaf de snelweg richting het commerciële centrum van de stad rijdt. Verwelkomd door fraai verlichte wolkenkrabbers duik je het drukbevolkte centrum in. De kleurenpracht die tentoon wordt gespreid is net even wat mooier uitgewerkt dan in de originele Need for Speed Underground (NfSU). Het komt allemaal wat minder clean en kunstmatig over, wagens glimmen nu niet meer zo overdreven en ook de neonverlichting van de omgeving is wat minder nadrukkelijk aanwezig.

VRIJHEID

Na deze korte doch indrukwekkende voorstelling werden wij naar de verschillende demopods gedirigeerd, alwaar onze gretige handjes aan den lijve konden ondervinden wat NfSU2 straks voor ons in petto heeft.

Het eerste dat opvalt, is dat er niet meer wordt geracet vanuit menu's maar dat je in die grote stad de wedstrijden afwerkt. Meer dan voorheen heb je nu het idee dat je daadwerkelijk jezelf opwerkt in de underground scene van het illegaal straatracen. Rivalen rijden door de stad en kunnen, door achter ze aan te rijden, met een druk op de knop uitgedaagd worden voor een wedstrijd. Het is de bedoeling dat je ze inhaalt en een voorsprong van 300 meter behaalt. Lukt dit dan zal je verslagen tegenstander je tips geven of locaties in de stad voor je vrijspelen. Op deze manier sluit je ook op de wedstrijden die we kennen uit NfSU, zoals drag, drift of circuit races.

Langzaam maar zeker wordt de hele stad, die bestaat uit vijf buurten, toegankelijk. Al snel zie je waar die garage, tuneshop of autohandelaar nu eigenlijk zit. Rij er simpelweg naartoe en je komt in een menu terecht waar je jouw 'ride' een vers laklaagje kunt geven of even flink kunt opwaarderen met nieuwe elektronica of vette spoilers. En deze keer blijft het niet bij uiterlijk alleen maar heeft bijvoorbeeld een spoiler daadwerkelijk invloed op de prestaties van je wagen.

Niet alleen het verslaan van rivalen levert je extra opdrachten of geheime locaties op, ook kun je zelf de stad doorzoeken naar geheime onderdelen. Dit neemt meteen het gevoel weg dat de grootte van de stad slechts aanvoelt als gimmick; het voegt namelijk weldegelijk iets toe aan het spelplezier.



"Zo, bossie bloemen van het tankstation; het vrouwtje zal me weer met open benen ontvangen."



"Sorry, ik heb ontzettende haast want m'n lichten doen het niet."

> "DE GROOTTE VAN DE STAD IS MEER DAN EEN GIMMICK."



Indrukwekkende stad die ook online een prachtig strijdtoneel gaat vormen.



De concurentie is groot; EA moet nog met iets spectaculairs komen.



Kijk toch uit jongen. Heb je dat bord niet gezien waarop stond dat de weg net in de was is gezet.

BETER?

Die grote stad zal ook online een prachtig strijdtoneel gaan vormen voor iedere PS2, Xbox of PC bezitter. Je kunt er naar hartelust met wat mensen vrijblijvend de stad verkennen alsmede de gebruikelijke wedstrijden afwerken.

Het enige puntje van kritiek dat ik kon bedenken, was dat er momenteel wel heel erg veel illegale straatrace spellen op de markt verschijnen. Het is dus zaak voor NfSU2 om de komende maanden nog wat écht nieuwe zaken toe te voegen, wil het de concurrentie de mond kunnen snoeren.



BATTLEFIELD 2





Ik vind die antennes op gebouwen net zo beeldontsierend als oren bij de meeste mensen.

"ZAKEN DIE NORMALITER ALLEEN IN DIEHARD FLIGHTSIMS ZITTEN, KOMEN KINDERLIJK EENVOUDIG TOT LEVEN."



Weleens iemand z'n ruggengraat door z'n mond naar buiten zien komen...?

Joint Operations lijkt momenteel de vlag van de online multiplayer shooters van Battlefield te hebben overgenomen. Dat zit EA natuurlijk niet lekker en dus kondigde men op de afgelopen E3 vol bombarie Battlefield 2 aan...

Met de woorden 'this is a true sequel' van producer Sean Decker, lijkt hij Battlefield Vietnam bijna te devalueren. Dat is natuurlijk onzin, al constateerde Boris destijds in zijn BV review terecht dat er eigenlijk weinig was veranderd.
Battlefield 2 wil wél veranderen en tegelijkertijd op alle fronten de lat hoger leggen, en dat zonder de Battlefield formule schade te berokkenen. Of zoals diezelfde Decker het tegen me zei tijdens de behind-closed-doors sessie op de E3: 'give the players the feel of modern combat's complexity without making the gameplay complex'.
Na Joint Operations gaat dus ook BF 2 voor een moderne oorlogssetting. Het strijdtoneel vinden we in het Verre en Midden-Oosten waarbij China, Amerika en een Midden-Oosten coalitie de strijdende partijen zijn.
Daarbij kun je gebruik maken van moderne guns, vliegtuigen, tanks en andere funky voertuigen in maps met honderd of meer spelers, tenminste dat is wat EA en DICE beloven.

NIEUWE CLASSES

Wat meteen opvalt is de versimpeling van de HUD en de interface; bijna Unreal Tournament-achtig. Via kleine pijltjes kun je altijd zien waar teammembers zich bevinden zodat een verdere samenwerking bevorderd wordt.
Ook tof is het 'marken' van vijandelijke troepen; highlight een tank van de tegenpartij, druk op Q en je roept enemy tank spotted! Even simpel als doeltreffend.
Verder kun je je eigen soldaat helemaal customizen en uitdossen zoals jij dat wilt. Er zijn bovendien twee nieuwe classes; om te beginnen is er een spec ops class. Deze soldaat is een beetje de sneaky gast die speciale wapens draagt en dingen opblaast.
Nieuw is eveneens de heavy-weapons support class. Deze gast draagt extra munitie die hij kan delen met andere spelers én hij heeft smakelijke claymore mines bij zich.

PRET MET EEN RAKET

Liefhebbers van het modernere oorlogstuig kunnen hun slabbetjes te voorschijn halen want er is een behoorlijk arsenaal aan tanks, vliegtuigen en andere voertuigen beschikbaar.
Met de volledig nieuwe engine, die qua grafische krachtpatserij niet onderdoet voor Half-Life 2, komt een monsterlijke M1 Abrams tank wel erg lekker in beeld. Alle voertuigen en soldaten hebben realtime shadows, dus als je tegen een muurtje gedrukt staat, hoor je het gegrom van de tank en zie je tevens zijn silhouet al in het straatbeeld.
Ook de modellen van de soldaten zijn super. Ieder stukje uitrusting is daadwerkelijk een 3D object en niet langer een opgeplakte texture. Het lijkt geeky tech gebrabbel maar als je het ziet, is het zó mooi....
Enthousiast was ik eveneens over de manier waarop je een vijandelijk vliegtuig neerhaalt. Spring in een anti-air voertuig en er verschijnt een driehoekje in beeld. Richt deze op het vliegtuig en je lockt je warmtegeleide raketten op de vijand. Ondertussen kun je gewoon doorknallen met je AA kanon terwijl de kogelhulzen in de rondte vliegen. Het vliegtuig krijgt een warning en dropt flares om jouw raketten te misleiden.
Zaken die normaliter alleen in diehard flightsims zitten, komen kinderlijk eenvoudig tot leven in Battlefield 2. Heel tof allemaal.

STATS

Met je vrienden in een netwerkje Battlefield spelen is hartstikke leuk, vooral wanneer je elkaar genadeloos naar het hiernamaals knalt. Maar is het niet veel leuker om te zien hoe jouw prestaties zich weerhouden ten opzichte van alle Battlefield spelers over de hele wereld? Dat kan nu.
Je kunt medailles verdienen en al je prestaties worden gesaved. Zo kun je checken wie de meeste knife kills heeft gemaakt, wie de beste M1 Abrams tankbestuurder is, wie wereldwijd de beste medic is of wie de meeste medailles heeft gescoord.



"Voor de zoveelste keer, Henk. Zet dat ding nou eens néér in de buurt van een parkeerautomaat!"


Online met 100 spelers, wereldwijde stats, nieuwe HUD, monsterlijke graphics.


De PC die al deze pracht en praal aankan, moet nog gemaakt worden.



BORIS

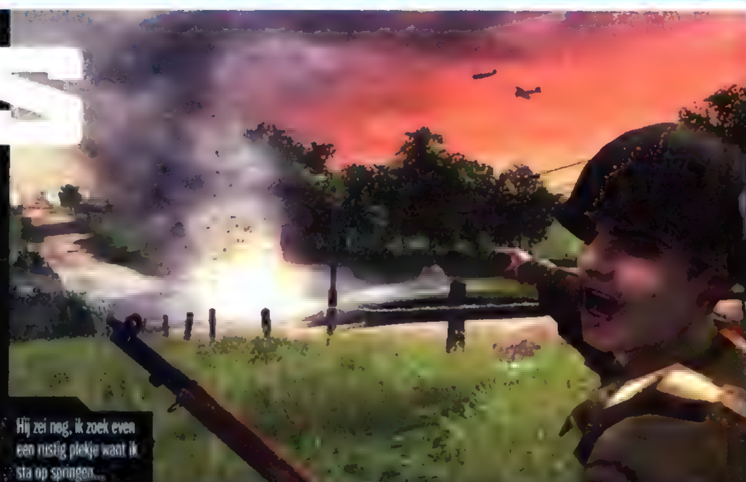
BROTHERS IN ARMS — **XBOX / PC**

VERWACHT: OKTOBER 2004

GEARBOX SOFTWARE • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

BROTHERS IN ARMS



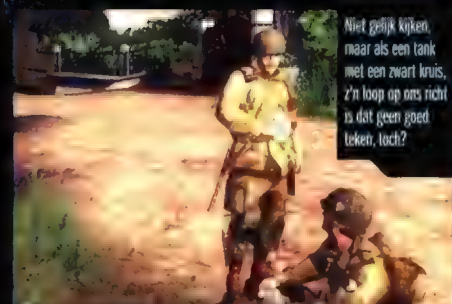


Hij zei nog, ik zoek even een rustig plekje want ik sta op springen...

> "DE A.I. VAN DE DUITSERS IS BETER DAN ALLES WAT JE TOT NU TOE HEBT MEEGEMAAKT."



Zegt die eekhoorn: 'dit is de grootste eikel die ik ooit gezien heb'.



Niet gelijk kijken, maar als een tank met een zwart kruis, z'n loop op ons richt is dat geen goed teken, toch?



"Kijk hier, een enorme kuil! Als daar geen Duitsers in zitten, weet ik 't niet meer."

Het is zestig jaar geleden dat de geallieerden aan land gingen in het Franse Normandië en het begin inluidden van het einde van de tweede wereldoorlog. Er is sindsdien veel gebeurd maar het beste is misschien wel de aankondiging van Brothers in Arms, waarin we het hele avontuur in 3D opnieuw kunnen beleven.

Vergeet de simplistische first-person-alles-staat-op-rails-ervaring van Medal of Honor en Call of Duty. In Brothers in Arms draait alles om tactiek, detail en (middels een op mooie en originele wijze verteld verhaal) de onmogelijke opgave die de geallieerde soldaten hadden toen ze onder een regen van kogels en mortiergranaten aan land gingen op de stranden van Normandië.

Brothers in Arms lijkt in een aantal opzichten op Full Spectrum Warrior (zie pag. 46/47) waarin de tactiek ook centraal staat. Eén team zorgt dat de vijand dekking moet zoeken door hem onder vuur te nemen met alles wat ze hebben (supressive fire) en het andere team maakt een omtrekkende beweging en valt de schuilende vijand aan via de flank. "Grab 'em by the nose and kick 'em in the butt" zoals generaal Patton het principe noemde. Het wordt vandaag de dag nog steeds toegepast en hier zul je zien waarom het zo goed werkt.

Gelukkig is de A.I. van de Duitsers beter dan alles wat je tot nu toe hebt meegemaakt. Vijandelijke soldaten realiseren zich dat ze in de problemen zitten en proberen zelf een uitweg te zoeken. Ze trekken zich terug, hebben 't in de gaten als je een omtrekkende beweging maakt en zullen op hun beurt proberen om je onder druk te zetten en een aanval via de flanken op te zetten.

EEN EIGHTY-EIGHT

Het valt me vaak op dat in games de kracht van wapens wordt onderschat. Dan bedoel ik met name het verschil tussen een licht kaliber wapen en een zwaar kaliber machinegeweer.

Weet je nog die scène in Saving Private Ryan dat ze proberen de Duitsers uit dat stadje te houden en er opeens een eighty-eight opduikt? Tom Hanks en zijn collega's worden letterlijk in stukken geschoten; dat is het effect van zo'n zwaar wapen.



Realisme en details. Brothers in Arms legt de lat hoger dan alles wat we tot nu toe hebben gezien. De game ondersteunt online gameplay via o.a. Xbox Live.



Er zijn (nog) geen minpunten. Deze game wordt gruwelijk goed.

In Brothers in Arms is een bunker met een zwaar machinegeweer niet gewoon een object waar je even een handgranaatje in gooit.

Steek je kop om de hoek van de muur waar je achter zit en hij wordt eraf geschoten. Een zwaar kaliber machinegeweer kan een ravage aanrichten in je team.

Als het dus voorkomt dat de vijand meer en vooral zwaardere wapens heeft, heb je een probleem. Dan moet je gaan nadenken en dat is het moment dat ik besefte dat Brothers in Arms een fantastische game gaat worden.

SPLINTER CELL 3

Splinter Cell 3 sleepte onlangs maar liefst drie dikke E3 Awards in de wacht. We lopen ze even met je door.

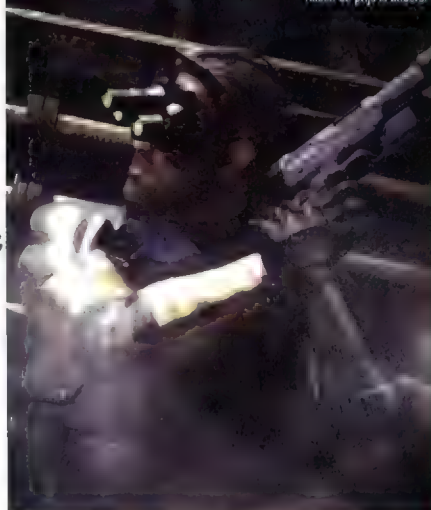
Vlak na de drie dolle, dwaze, drieste, drukke E3 dagen komt een 35-koppige jury van ervaren gamejournalisten en vakmensen (Ed wacht al jaren tevergeefs op een uitnodiging) om gezamenlijk tot de 'Game Critics Awards: Best of E3 2004' te komen.
Splinter Cell 3 viel volop in de prijzen en mocht samen met Halo 2 als enige drie (!) onderscheidingen in ontvangst nemen, te weten Best PC Game, Best Action-Adventure en Best Graphics.

BESTE PC GAME?

De award voor Best PC Game is opvallend want daarmee streeft Ubisoft's spionage/stealth game mooi wel even genomineerden als Half-life 2, Rome Total War en De Sims 2 voorbij, en dat terwijl we met de derde Splinter Cell game in twee jaar te maken hebben.
Desondanks is de gameplay inderdaad heel vet en is er veel nieuws te ontdekken. Nooit gedacht dat één mes zoveel nieuwe gameplay op kon leveren. Zoals je kan verwachten kan Sam dat mes in de kelen en ruggen van bewakers planten maar er is meer. Door de nog beter uitgewerkte lichteffecten kun je nu ook silhouetten van bewakers zien door tentzeil heen.
Met een welgemikte steek kun je vervolgens bewakers met tentzeil en al neerhalen, uit de tent trekken en het zwijgen opleggen.
Je Rambo-mes kun je dus ook gebruiken om doeken en zeilen open te snijden om zo een doorgang voor jezelf te creëren wanneer een andere route te streng bewaakt is.
En dan zijn er nog een heleboel van nieuwe moves zoals het ondersteboven hangen aan buizen en vanuit die positie een baddie vastgrijpen en zijn nek breken... gotta love it!



In verband met de privacy werd de tweemaandelijkse buitencontrole gedaan zonder dat iemand er erg in had.



Alleen de prijs is anders.

BESTE ACTION-ADVENTURE?

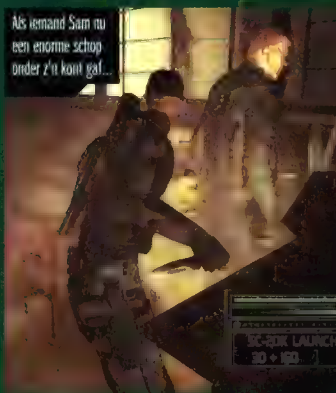
Nog opvallender is de award Best Action-Adventure, en misschien ook wel een beetje arbitrair want de term action-adventure is natuurlijk wel erg breed. Hiermee laat Splinter Cell 3 titels als Resident Evil 4, God Of War en Jak 3 achter zich. Met deze onderscheiding zal dus niet iedere gamer het eens zijn.
De doorslag ligt denk ik bij de inventieve online co-op play. Heel erg knap hoe Ubisoft eerst online stealth play introduceerde in SC 2 en nu weer revolutionair bezig is met de online co-op. Niet enkel met zijn tweeën dom knallen maar je bent als twee spionnen echt op elkaar aangewezen.
Je maat opent de deur, jij spurt naar binnen en legt de guard om. Jij geeft een voetje, je maat jumpt naar een reling en jij klimt vervolgens via zijn lichaam omhoog. Jij gaat links, je maat gaat rechts en met je headset hou je contact. Je maat schiet een koord af en jij klimt er mee naar boven. En zo kunnen we nog wel even doorgaan. Het is echt heel tof en je moet het zelf gecheckt hebben om de sensatie te ervaren.

BESTE GRAPHICS?

Best Graphics is dan weer geen verrassing. De screenshots op deze pagina doen geen eer aan de bizarre finesse van de graphics die we op de E3 onder ogen kregen. Echt fotorealistisch bijna.
Deze eyecandy is niet alleen likkebaardend fraai, het draagt enorm bij aan de sfeer van de stealth missies. Daarbij creëren diezelfde graphics prachtige settings voor Sam om rond te sluipen.
Ook de grimassen van de te doden bewakers zijn prachtig uitgewerkt; een kogelgaatje in een schouder levert een andere facial animation op dan een doorgesneden keel. Lichteffecten zijn deze keer echt ultiem. Guards maken gebruik van flares zodat donker opeens niet meer donker is. Ook het weer is somberder dan ooit, waarbij bliksem en regen voor een prachtig decor zorgen.
Onwaarschijnlijk hoe Ubisoft Montreal haar techniek in dienst weet te stellen van sfeer en gameplay.
Kortom; het moet wel raar lopen wil het nog fout gaan met Splinter Cell 3.



"EEN KOGELGAATJE IN EEN SCHOUDER LEVERT EEN ANDERE FACIAL ANIMATION OP DAN EEN DOORGESNEDEN KEEL."



Als iemand Sam nu een enorme schop onder z'n kont gaf...



Mede dankzij dergelijke nieuwe moves sleepte Sam, de Award Best PC Game in de wacht, dit jaar ook wel de Fischer Price genoemd.


Verbeterde stealth gameplay, co-op stealth online(!), fotorealistische graphics.


Iets te veel Sam Fischer in twee jaar tijd?

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Tunen ofwel het opfokken van je bolide; daar draait het deze winter om bij de racegames. Ook bij de nieuwe Midnight Club.

De strijd om de beste street-race-game-met-opfok-optie gaat deze winter keihard worden. Er zijn maar liefst vier serieuze kanshebbers voor de nummer 1-positie (waarbij ik Gran Turismo 4 niet eens meetel, dat is buitencategorie): Need for Speed Underground 2, Street Racing Syndicate, Juiced en Midnight Club 3 Dub Edition.
Die laatste game vind ik een verrassende mededinger want in de vorige delen werd er nauwelijks aandacht besteed aan het opfokken van je wagen. Rockstar San Diego zocht echter naar een extra onderdeel om de game boven de middelmaat uit te kunnen tillen.

BOUNCEN

Om hun doelstelling te verwezenlijken, zocht Rockstar samenwerking met het gezaghebbende Amerikaanse tune-blad Dub. De redactie van dit magazine ziet er op toe dat de tientallen vette, officieel gelicenseerde onderdelen die je op, aan of onder je wagen kunt hangen, er echt realistisch uitzien.
En het resultaat mag er zijn, het pielen in de garage met velgen, spoilers en vering vond ik heel tof. Met als hoogtepunt de mogelijkheid om je wagen te laten bouncen, zoals je in clips van bijvoorbeeld Snoop Dogg ziet.
Wat jullie natuurlijk willen weten, is wie er het verst gaat op tune-gebied: Juiced of MC3DE? Hoewel ik denk dat Juiced op dit vlak meer gaat bieden, maakt het eigenlijk niet zoveel uit. De game van Rockstar heeft namelijk een totaal andere vibe dan het spel van Acclaim. MC3DE is overduidelijk op de Amerikaanse tune-scene geënt, terwijl Juiced heel anders aandoet met wagens als de Subaru Impreza en de Mitshubishi Lancer. Kortom, het gaat er om waar je meer op kickt: een jankende Japanner of een knorrende V8.

NEED FOR SPEED MET PEPER

Rockstar heeft bij het racen vastgehouden aan het over-de-top arcade karakter van deel 2. Ik mocht in Londen twee levels zien en het was dat ik de nacht voorafgaand aan het perstripje vroeg naar bed was gegaan, anders had ik de actie nooit kunnen volgen. De wagens en motoren speerden zo achterlijk snel over de tracks dat ik af en toe niet meer wist waar ik moest kijken. En dan drukte die gast van Rockstar nog niet eens zijn turboknop in. Need For Speed: Underground is er een rollator bij.

LEVENDIG

De actie speelt zich af in San Diego, Atlanta en Detroit en je kunt uit tientallen verschillende wagens en motoren kiezen. Al te veel over het wagenpark wilde Rockstar nog niet kwijt, maar ik zag al een dikke Chevy pick-up, de Spider 69 uit de Dukes of Hazzard, een Aprilia motor en een paar choppers.
Op grafisch gebied werd ik vooral enthousiast over de opbouw van de stad en levendigheid op straat. De straten leken allemaal erg op die van Need for Speed: Underground en dat vind ik een groot compliment.
Natuurlijk ontbraken de shortcuts, het handelsmerk van MC, niet. Volgens Rockstar bevat dit deel duizenden mogelijkheden om af te snijden.
Ik heb nog te weinig gezien om een eventueel succes van MC3DE nu al goed te kunnen inschatten. De game lijkt echter kansrijk door de vette wagens en de allejezus snelle actie.

"DE WAGENS EN MOTOREN SPEERDEN ZO ACHTERLIJK SNEL OVER DE TRACKS DAT IK AF EN TOE NIET MEER WIST WAAR IK MOEST KIJKEN."


Ooit dacht ik dat Midnight Club het vervolg was op Erotica Island.


Je hebt er geen reet aan in de stad en hij zuipt benzine maar het vrouwtje voelt zich er veilig in, dus...


M'n dochter begint net een beetje Engels te leren en was heel benieuwd wat 'short cut' nu precies betekende.


Leuke motor, ik zou er alleen nog wel een spoilertje op laten zetten.

DUB

Het blad Dub zal hier niet veel belletjes doen rinkelen, maar in de VS is het mega (net als de tune-business daar, goed voor een jaaromzet van vele miljarden).
Dub biedt allerhande tips hoe je bolides kunt opleuken. Ik denk dat 99% van de lezers niet kan betalen wat er in dit blad wordt aangeprezen, maar ze vinden het ongetwijfeld net zo leuk als ik om te checken wat de hiphop-, sport- en popsterren met hun wagens uitvreten. Veel dikke hummers, pickup trucks en muscle cars dus met glimmende velgen en vette spoilers.

+ Loei en loeisnel en tunen is cool.

– De concurrentie is loodzwaar.

F.E.A.R.





"Opschieten mannen, we gaan meteen door naar de kantine. Dinsdag-tostidag, je weet toch!"

"ER ZAL HEEL VEEL GESCHOTEN MOETEN WORDEN EN DAT KOMT SUPERINTENS IN BEELD."



"Ga als de wiedeweerga naar buiten met je vriendjes, Alfred. Hoe vaak hebben je moeder en ik al niet gezegd dat ik die geweerentroep niet binnen wil hebben!"

Een game die mooier én enger is dan DOOM 3? Dat kan toch helemaal niet? Nou, het lijkt er wel op want na het zien van F.E.A.R. slaapt Jan nog steeds met het nachtlampje aan.

Wanneer een mysterieus paramilitair minileger (dus nu eens niet de bekende terroristen met theedoeken om hun hoofd) het hoofdkantoor van een multinational binnendringt en de aanwezigen in gijzeling neemt, stuurt de regering - zoals gebruikelijk - een Special Forces team naar binnen. Het contact wordt echter verbroken en later blijkt dat een onbekende kracht het team letterlijk uit elkaar heeft gereten. Bloedplassen, lichamen en lichaamsdelen liggen her en der verspreid.

Normaliter zou Amerika reageren door een kernbom te droppen, maar in deze game heeft men F.E.A.R. achter de hand. F.E.A.R. staat voor First Encounter Assault and Recon en is een supergeheime elite-eenheid die alleen in actie komt wanneer de dingen zo bizar mis gegaan zijn dat zelfs logisch denken geen verklaring meer kan geven. Een soort X-Files SWAT Team dus met allemaal goed getrainde, opgepompte Mulders. Soldaten die enerzijds geloven dat er meer is tussen hemel en aarde, en anderzijds zonder aarzelen een mitrailleur leegschieten op verdachte types.

Zo'n F.E.A.R. teamlid ben jij. Bovendien heb je aangepaste reflexen en andere opgewaardeerde lichaamsfuncties waardoor je in staat bent flink tegengas te geven...

FAR CRY VOORBIJ?

Met F.E.A.R. schuift Monolith richting survival horror zonder traditionele shooterelementen op te offeren. Ook niet verkeerd, is de mogelijkheid tot combat. Hoor je een vijand z'n wapen herladen, dan kun je (al dan niet vertraagd in bullet time) richting vijand springen en met een welgemikte trap de gast in z'n smoel schoppen. Het levert een nieuw stukje gameplay op, waarbij out of ammo niet langer betekent dat je een eerder level moet herladen.

Toch zal er veel, heel veel geschoten moeten worden en dat komt superintens in beeld. De A.I. van de vijanden lijkt die van de bad guys uit Far Cry weer te overtreffen, aangezien ze zeer slim en slinks gebruikmaken van de omgeving, speciale formaties, speciale wapens, en hand to hand combat.

Pilaren, kisten, bureaus, ruiten, muren, deuren, lampen... alles wordt beschadigd door de kletterende kogelregens. Na een heftige shootout kunnen de stukadoor, de timmerman en de winterschilder weer aan de bak, zoveel schade veroorzaken jij en de geheimzinnige tegenstanders. Lekker bakkie, Nico?

SPANNEND & BLOEDERIG

Tijdens de presentatie van Monolith showden de makers me hoe drie paramilitairen een meisje met gitzwart haar tegenkwamen. Zonder ze aan te raken, vermoordde het meisje (denk aan The Ring) de drie stumpers op afgrijselijke wijze. Een werd de lucht in gestuwd waarbij bloed uit oren en ogen spoot, de andere werd uiteengereten en een derde probeerde bloedend weg te strompelen maar helaas... ook hij werd al snel tot kattenvoer verwerkt.

Tientallen prangende vragen echoën na. Wie is dat meisje? Wat zijn de intenties van dat mysterieuze minileger? Waarom word jij als speler niet gepakt (want ook jij stuit meerdere malen op de vreemde verschijning)? Hoe zal de verhaallijn zich ontwikkelen? Krijg je zelf ook de beschikking over paranormale krachten of blijft het bij knallen en trappen? Vragen waar we hopelijk de komende maanden antwoord op krijgen. Spannend, spannend, spannend...

MISKEND MONOLITH

Monolith is een ontwikkelaar die nog steeds niet tot de top heeft weten door te stoten. En dat terwijl hun games en bijbehorende techniek absoluut tot de beste uit de industrie behoren.

Met een portfolio als Blood, Shogo, Blood 2, NOLF, NOLF 2 , Alien Vs. Predator 2 en Tron 2.0 mag je concluderen dat de makers genoeg in hun mars hebben. Vooral de No One Lives Forever franchise is door de pers massaal bewierookt maar werd slechts een bescheiden succesje. Hopelijk vergaat het F.E.A.R. beter. Monolith én de game verdienen het!



Wat een detail. Je kunt zelfs zien welke bloedgroep die gast heeft!



Fucking scary! Shooter met first-person combat, looks, meer kogelgaten dan ooit!



Horror/shooter combinatie, gaat dat wel goed?

STORMFRONT STUDIOS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM/DEMONSTONE

VERWACHT: SEPTEMBER / OKTOBER 2004



Dat vinden ze bij de manege helemaal niet leuk, meisje.



Een van die creeps bleek gespecialiseerd in het opsnorren van mensen die tijdens het wildschijten hun broek aanhouden.

FORGOTTEN REAL

TOLKIEN VOORBIJ...



[illegible] flitsende combat, aansprekende personages.



[illegible] korte kant

Onlangs namen we een kijkje op het hoofdkantoor van Atari in Londen voor een presentatie van Forgotten Realms: Demon Stone voor PS2 en Xbox. Aangezien de game vol Trollen en Orcs zit, was Jan de aangewezen man.

Stormfront Studios zal niet direct bij iedereen een belletje doen rinkelen, toch gaat deze ontwikkelaar al heel wat jaartjes mee en was men onder andere verantwoordelijk voor de Electronic Arts game LotR: The Two Towers.

Two Towers schoot weliswaar tekort qua lengte (grappend sprak men over The Two Hours) maar het was zonder twijfel een van de meest meeslepende games gebaseerd op een filmlicentie. The Two Towers wist dan ook de sensatie en de bruutheid van de enorme gevechten knap naar gameplay te vertalen.

Na dit commercieel zeker niet onverdienstelijke avontuur, sloeg EA linksaf en Stormfront rechtsaf (of andersom). EA ging verder met Return of the King en Stormfront knutselde verder aan hun eigen game: Demon Stone.

KERKERS & DRAKEN

Demon Stone is een game vol hack & slash en speelt zich af in de wereld van Forgotten Realms, wat weer deel uitmaakt van het enorme Dungeons & Dragons universum. Maar ook als je deze pen & paper regels niet kent, of nog nooit een D&D RPG gespeeld hebt, maakt dat geen ene fluit uit. Demon Stone neemt de Forgotten Realms als uitgangspunt, hanteert versimpelde regels van de D&D wetboeken en giet dat in een Two Tower-achtig hakspektakel. Het eerste level zet al meteen de toon. In een vergelijkbare setting als bij de The Two Towers word je meegenomen naar een woestenij met op de achtergrond imposante bergen. Op de voorgrond strijden



"Nee lul, ze staat onder je!"





Hé, da's gewoon afgekeken van de Ghost Car uit racegames!


"Nou collega; hoe wil je haar hebben? In plakjes, gefileerd of gewoon met een keizersnee van kont tot strot?"


John de Wolf was altijd al een specialist met de ellebogen.

MS: DEMON STONE




Die gast heeft een zogenaamde Spaanse Kraag; ook bekend als de situatie waarbij mannen hun voorhuid niet meer terug over de eikel geschoven krijgen.

twee verschillende Orc legers tegen elkaar. Katapulten kieperen hun vernietigende vracht de lucht in, pijlen zwiepen langs de donkere hemel. Een even imposant als chaotisch gevecht is in volle gang waarbij meer eenheden in het scherm komen dan bij de LotR games.
Grote verschil met Stormfront's vorige game is dat je dit keer niet één karakter kiest waarmee je in een level op avontuur gaat, maar voortdurend met drie karakters speelt. Je begint het spel met de Fighter Rannek, (die sprekend op Feyenoord kopstuk van weleer John de Wolf lijkt) en al hakkend kom je Zhai (de Rogue) tegen en speel je een stukje met haar om uiteindelijk uit te komen bij de Sorcerer Illius. Met hem moet je Rannek en Zhai bereiken en vanaf dat moment ben je voor altijd een triootje.
Op dat moment hebben de hoogwaardige graphics, flitsende combat en opzwepende muziek inmiddels al duidelijk gemaakt dat de makers van Demon Stone ook zonder Tolkien licentie hun mannetje staan.

PAKJE BOTER

Demon Stone gebruikt, zoals de makers het zelf noemen, het principe Switch On The Fly. Met één druk op de knop wissel je tussen karakters, iets dat Sudeki ook kent. Dat is leuk, omdat alledrie de helden anders knokken en andere vaardigheden hebben. Sommige momenten vragen om het brute zwaard van Rannek, andere juist de magie van Illius.
Terwijl je het ene karakter bestuurt, weten de andere twee zich prima staande te houden tegenover de groene Trollen, sissende slangenwezens, Orcs, junglemonsters en ander opvallend origineel gespuis. Ook dit is erg aangenaam want je medereisgenoten uit TTT en RotK sloegen vaak geen deuk in een pakje boter.
Natuurlijk zullen er altijd spelers zijn die liever voor één personage gaan, en voor hen zijn er de 'Ego Moments', waarbij slechts een van de drie de klus kan klaren. Zo moet Zhai op een gegeven moment een stukje sluipen, aangezien zij de enige is die over stealth beschikt. Leuk is dat ze tijdens het spel altijd naar schaduwplekken kan rennen, om vervolgens te cloaken en zo tijdelijk onzichtbaar te worden.

COMBOS SCOREN

Het combo en level-up systeem is vertrouwd en lijkt erg op dat van EA's LotR games. Combo's voer je uit met je double taps en een actieknop en later meer complexe knoppencombinaties.
Hoe beter je vijanden ombrengt, hoe meer ervaringspunten je verdient en met die punten scoor je weer betere wapens, harnassen, spreuken én nieuwe combo's en moves.
Daarbij heeft ieder karakter unieke animaties. Een klap van Rannek oogt dus nooit hetzelfde als een klap van Illius. Je kunt de drie helden dus al snel onderscheiden, puur aan hun vechtmimiek en de manier waarop ze zich voortbewegen.
Ook goud is belangrijk dus ieder kistje, kratje, vaasje en kruikje dient kapot geramd te worden. Overigens worden alle ervaring en goud netjes verdeeld over je heldentrio zodat iedereen meeprofiteert.
De PS2-versie komt eind september uit, de Xbox-versie ietsje later.

RANNEK: THE FIGHTER

Rannek is de man van 'geen woorden, maar daden'. Hij beukt er flink op los... zeker wanneer hij zijn zwaard oplaadt, kan hij drie à vier vijanden tegelijk tot pulp rammen. Rannek is, zoals het zich nu laat aanzien, het makkelijkste personage en de meest letterlijke uiting van de hack & slash gameplay. Toch heeft deze ongeschoren blonde bul heel wat coole combo's in huis die het zeer de moeite waard maken hem goed te doorgronden.

ZHAI: THE ROGUE

Zhai onderscheidt zich door haar bijdehante attitude, vlijmscherpe tong en atletische manier van vechten. Ze knokt met twee messen, trapt sierlijk met haar benen en beklimt vijanden om ze daarna met een flinke dolkstoot neer te steken. Ze kan bovendien als enige springen.
Haar stealth vaardigheden maken haar voorts tot een puik personage om verrassend mee toe te slaan.

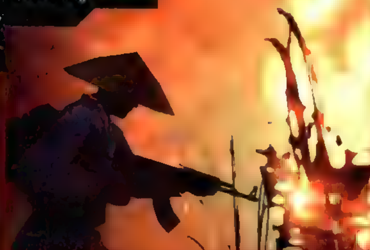
ILLIUS: THE SORCERER

Illius is de man met de toverstaf. Uiteraard kan hij met die staf flinke klappen uitdelen maar hij moet het toch vooral hebben van zijn spreuken. Illius is dus vooral handig om in te zetten tegen vijanden die je van een afstand kunt bestoken met bliksemschichten en vuurbollen.
Later in het spel zal hij met zijn magie ook een gigantisch geharnast standbeeld kunnen besturen dat heel wat Orcs en ander grommend gespuis voor je weg mept.








'I love the smell of napalm in the morning'


Om ook doelen veraf te kunnen bereiken werd gebruik gemaakt van tanks met heeeeeeele lange lopen.

"DIT ZOU GEEN VIETNAM SHOOTER ZIJN ALS JE ZE NIET ALLEMAAL UITMOORDT EN HUN ZIELIGE HUTTEN IN BRAND STEEKT."


Da's zo'n gast die thuis ook altijd drie keer checkt of het gas wel uit is.

SHELLSHOCK
NAM '67

De eerste game die gebruik maakt van de Killzone engine is vreemd genoeg niet Killzone maar Shellshock: Nam '67. Dat lijkt een goed voorteken...

Shellshock neemt je mee naar de broeierige jungle van Vietnam anno 1967. Het was het jaar waarin meer dan vijfentwintigduizend Amerikaanse soldaten het leven lieten en het Pentagon besloot dat een nog grotere troepenmacht het enige antwoord was op de groeiende problemen.
Amerika werd bestookt met foto's en verhalen van onschuldige burgers die op gruwelijke wijze betrokken waren geraakt bij het conflict. Beroemd is de foto waarop een kind probeert te ontsnappen aan een aanval met napalm maar ondanks haar poging te vluchten toch in brand staat.
De protesten in Amerika werden heviger en de verhalen over oorlogsmisdaden die werden begaan, steeds geloofwaardiger. Amerika zat tot aan zijn nek in een guerrilla oorlog die het niet kon winnen maar voordat de US of A zelf die conclusie trok, waren er al meer dan drie miljoen Vietnamese en meer dan honderdduizend Amerikaanse doden gevallen.

RAMBO

Het Amsterdamse Guerrilla games neemt de speler mee in deze gruwelijke oorlog. Boobytraps waarbij je collega soldaten doormidden gespiest worden, een Vietnamese commandant die zichzelf door z'n kop schiet voordat hij gevangen kan worden genomen en onschuldige dorpelingen die door de Amerikanen worden uitgemoord... deze game heeft het allemaal.
Het is zeker geen heldenepos waarbij je in je eentje als een soort Rambo de oorlog wint, nee, deze game probeert de oorlog eer aan te doen maar slaagt daar helaas niet helemaal in.
Op grafisch gebied lijkt men de Killzone engine niet ten volle benut te hebben. De als afschrikwekkend bedoelde cutscenes zijn gewoon niet erg bloederig en al helemaal niet aangrijpend. De graphics zijn eerder een beetje cartoony en doen voor geen meter denken aan het grafische geweld dat we van Killzone zagen.
Dat is echt jammer en aangezien het verhaal ook nogal te wensen over laat, blijft er ehhhh... vrij weinig over.
Dat betekent niet dat de game niet leuk is want ik heb me zeker vermaakt met de shootouts in de jungle. Het is alleen, hoe zal ik het zeggen, geen echte ik-lig-in-de-jungle-op-de-grond-met-insecten-op-m'n-hoofd-te-zweten-en-te-wachten-totdat-de-vijandelijke-patrouille-stapvoets-in-de-buurt-van-de-hinderlaag-van-mijn-peleton-komt-en-ik-de-claymores-kan-opblazen-en-de-bastards-onder-vuur-kan-nenem-pffff-ik-hoop-dat-ze-me-voor-die-tijd-niet-zien game. En dat is jammer want dat is wel wat het had moeten zijn.

WAAROM ZO LAAT?

Net op het moment dat we de review copy van Shellshock in handen kregen, hoorden we dat de game twee maanden is uitgesteld; een hoogst ongebruikelijke situatie.
Uitgever Eidos zegt dat ze met de release willen wachten tot na de zomer, wanneer iedereen weer zin heeft om veel geld uit te geven aan games. Hmmm... het zal allemaal wel.


Lekker knallen. De game heeft een verslavend ik-wil-nog-een-level-spelen gevoel.


Grafisch gezien schiet de game te kort. De dramatisch bedoelde cutscenes zien er gewoon niet dramatisch genoeg uit.


Die zal komende zomer geen loempia's meer verkopen op de weekmarkt.

NIET DOOD

In plaats daarvan bestaat Shellshock voor het grootste gedeelte uit het eindeloos neermaaien van kunstmatig reagerende Vietnamezen. Hoogtepunten in het spel zijn de schaarse momenten waarop je niet door een van tevoren afgebakend zandpad loopt en bijvoorbeeld de opdracht krijgt om alle dorpelingen uit hun rieten hutten te jagen.
Het is aandoenlijk om ze in vloeiend Engels te horen schreeuwen dat ze liever niet dood willen gaan. Dat kunnen ze natuurlijk wel willen maar dit zou geen Vietnam shooter zijn als je ze niet allemaal uitmoordt en hun zielige hutten in brand steekt. Dit soort scènes maakt het gebrek aan diepgang een klein beetje goed.
Volgende maand duiken we nog wat dieper de jungle in en krijg je de uiteindelijke beoordeling van Shellshock Nam '67.

KUJU ENTERTAINMENT • NINTENDO BENELUX • 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

VERWACHT: 2005

ADVANCE WARS
UNDER FIRE





"Op heterdaad betrapt, die dief ging er bijna met dat bosje vandoor, de vuile struikrover!"



"Shit! We waren hier toch alleen naartoe gestuurd om oude dametjes te helpen oversteken."

De eerste en waarschijnlijk ook laatste Advance Wars voor de Cube is een in verschillende opzichten opmerkelijke game. Jurjen had er graag langer over uitgewijd, maar probeert wegens plaatsgebrek zijn verslag binnen deze pagina te houden.

Opmerkelijk genoeg is de Cube-versie van Advance Wars door Nintendo uitbesteed aan het Engelse Kuju Entertainment. Een moeilijk te vatten beslissing. Dit bedrijfje heeft tot op heden namelijk weinig blijk van talent gegeven, getuige matige middenmoters als Lotus Challenge en Reign of Fire. En dan gaan ze ook nog eens een heel eigen ding maken van Advance Wars. Geen 'wachten op je beurt' toestanden, maar een rasecht realtime-oorlogspel in volledig 3D! Komt dat wel goed?

GROF EN GRAUWIG

Under Fire mengt de strategische diepgang waar de Advance Wars-serie om wordt geroemd, met directe 3D-actie. Tenminste, dat is de bedoeling. Vooralsnog viel er nogal wat aan te merken op de tutorial zoals die tijdens de E3 werd gepresenteerd.

De graphics oogden nog grof en grauwig en de besturing van soldaten en voertuigen was niet helemaal koosjer; vooral omhoog en omlaag richten ging lastig.

Ook vanuit strategisch oogpunt leek de game tekort te schieten. Je commando's werden niet echt nauwgezet opgevolgd, waardoor je nooit echt het gevoel kreeg daadwerkelijk het bevel te voeren. Daarbij leek er ook weinig tactiek nodig om de aanstormende legers het hoofd bieden. Aanvallen en knallen, dat waren in de demo de enige ingrediënten voor de overwinning.

RECHTER HERSENHELFT

Zo rationeel analyserend, zou ik eigenlijk tot de conclusie moeten komen dat we deze game wel kunnen afschrijven. Maar zodra ik deze gedachte toelaat, komt mijn rechter hersenhelft in opstand, die is er namelijk van overtuigd dat dit een hartstikke leuk oorlogsspel gaat worden!

Laat ik de energie vanuit de rechterkant van mijn neuronenblob dus voor deze ene keer maar eens binnenlaten in het taalgebied van mijn linker hersenhelft. Wellicht komt er nog iets interessants uit.

GOED EN MACHTIG

Natuurlijk is het onzin om een game af te schrijven op basis van een haastig in elkaar geflanste oefendemo! Zoiets is enkel bedoeld om een indruk te krijgen van de potentie van de game, en die was er volop.

Terwijl je als opperbevelhebber je troepen verzamelt en aanstuurt, laat de game je vrijelijk springen tussen voertuigen en soldaten, en dat voelde goed en machtig. Natuurlijk hoef je in de tutorial nog geen ingewikkelde strategische keuzes te maken maar ik ben ervan overtuigd dat Nintendo erop toeziet dat deze in latere levels wel de dienst gaan uitmaken. Daarbij bood de besturing al enkele toffe opties, die weliswaar nog wat beter uitgewerkt moeten worden maar daar wordt dan ook vast wel de tijd voor genomen. Sinds Metroid Prime weten we toch dat een eerste wat haperende presentatie geenszins hoeft te betekenen dat het met de game niet goed komt?

Nintendo koestert haar belangrijkste franchises als een kip haar kuikens. Ik twijfel er niet aan dat alle duidelijk duidbare euvels in Under Fire zijn gladgestreken tegen de tijd dat de game wordt uitgebracht.

OPMERKELIJKE GAME

Wie zal er gelijk krijgen? Mijn linker of mijn rechter hersenhelft? Het blijft in ieder geval spannend om de ontwikkeling van Under Fire in de gaten te houden. Want zoals in de inleiding al werd gesteld, het is een opmerkelijke game. In meerdere opzichten.

> "MIJN RECHTER HERSENHELFT IS ER VAN OVERTUIGD DAT DIT EEN HARTSTIKKE LEUK OORLOGSSPEL GAAT WORDEN."

\+ Nintendo heeft met Advance Wars een naam hoog te houden. Sommige dingen bleken in de demo al goed te werken...

− ...maar sommige ook niet. Daarbij is het nog maar de vraag of ze bij Kuju de kwaliteiten hebben om hier iets bijzonders van te maken.



Tja wat moet je anders als je een bloemetje voor moeder de vrouw mee wilt nemen en je hebt je handen vol?

VOOR NIEUW



WINKELWAARDE
PS2/XBOX/NGC
€ 59,99
PC
€ 49,99

SPIDER-MAN 2

PAL

ACTIVISION

VOOR SLECHTS 20 EURO!

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR



VERWACHT: N.N.B.

BAM! ENTERTAINMENT • TAITO CORPORATION • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.BAM4FUN.COM

BUJINGAI
THE FORSAKEN CITY



Oké jongens, ome Steven heeft weer een lekker typisch Japans martial arts actiespelletje voor jullie. En verrassend genoeg weet Bujingai zelfs nog op te vallen tussen de vele ninja en samurai games van dit moment.

Vorige maand hebben jullie al iets kunnen lezen over Bujingai in de E3 special, maar dat kleine stukje was natuurlijk bij lange na niet genoeg om duidelijk te maken wat voor een wrede game dit gaat worden. Vandaar dat ik heb lopen zeuren om nog een extra pagina in dit nummer, zodat ik wat verder kan uitweiden over de grootsheid van Bujingai.

Voordat ik het over de gameplay ga hebben, maak ik echter graag van de gelegenheid gebruik om weer eens met wat gebrabbel over Japanse designers aan te komen: er werken namelijk een paar hele bekende gasten mee aan deze titel.

Het verhaal wordt geschreven door Yousuke Kuroda, de man die medeverantwoordelijk is voor de perikelen in Trigun en Onegai Teacher, en alle personages in Bujingai komen voort uit de creatieve geest van Toshihiro Kawamoto, bekend van series als Cowboy Bebob en Wolf's Rain. Geen kleine jongens dus of heb je nog nooit van Japanse animatie gehoord... (schaam je).

LAUE GAST

De animé serie Wolf's Rain speelt zich af in een apocalyptische setting, dus dat Kawamoto geschikt is om de helden en slechteriken in Bujingai te ontwerpen, moge duidelijk zijn. De game speelt zich namelijk af in een semi-futuristische wereld waar de overlevenden speciale krachten hebben gekregen als gevolg van een grootschalige ramp. Een redelijk aparte stijlkeuze, gezien het feit dat de game verder voornamelijk overeenkomsten vertoont met Hong Kong Fantasy en Martial Arts films.

Denk dus aan een soort elegantere versie van Fist of the Northstar, waar het er allemaal een stukje bloederiger aan toe ging.

Niet geheel onbelangrijk bij dit alles is de aanwezigheid van een charismatische held. Deze rol is weggelegd voor de stijlvol geklede Lau. Dit personage is losjes geïnspireerd op de Japanse rockster Gackt, die eveneens zijn stem (en mascara) aan zijn virtuele tegenhanger heeft geleend. Maar make-up of niet, Lau weet van wanten. Met zijn twee enorme zwaarden hakt hij een gevarieerd aanbod aan vijanden tot gort, en daarbij draait het allemaal om het uitvoeren van zo lang mogelijke combo's.

1000 HIT COMBO!

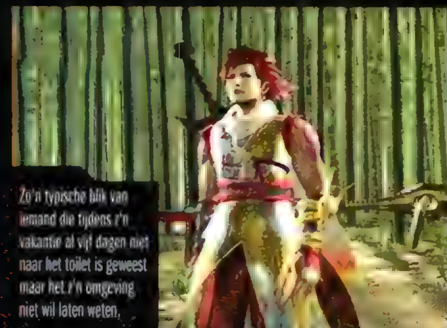
De ontwikkelaar vertelde mij op de E3 dat de echte hardcore gamer er zelfs een 1000 hit combo uit zal kunnen persen! Dit doe je niet door één vijand finaal kapot te maken met een reusachtige aanval maar door reeksen van kortere combo's aan elkaar te plakken. Je begint met een simpele combo, die vanaf een bepaald moment te splitsen is in een aantal verschillende technieken. Je kan bijvoorbeeld jouw vijand de lucht in rammen om het gevecht daar verder te voeren, of een magische aanval in de combo verwerken. Dit alles gebeurt in een razend tempo en levert zowel spectaculaire gameplay als fraaie beelden op.

Mocht een vijand jouw aanval perfect getimed blokken, dan ontstaat er een duel. Hierbij is het essentieel om op het juiste moment op de juiste knop te drukken. De camera springt dan even snel als de bewegingen van links naar rechts... heel stoer! Combineer dit met oneindig lange wandelingen over muren en korte zweefacties - die op handige wijze zo zijn uit te voeren dat je kan blijven vliegen - en ik loop tot ik de game in mijn handen heb met een harde plasser. Dit wordt genieten!



Dan heb ik toch liever een cavia die te schijterig is om genaaid te worden...

> "IK LOOP TOT IK DE GAME IN MIJN HANDEN HEB MET EEN HARDE PLASSER. DIT WORDT GENIETEN!"



Zo'n typische blik van iemand die tijdens z'n vakantie al vijf dagen niet naar het toilet is geweest maar het z'n omgeving niet wil laten weten.



Maar is de druk eenmaal van de ketel, laat dan die bruine boomstammen maar komen!



"Zal je net hebben: kom je bij de eindbaas, zit m'n zwaard op slot!"



Wrede combo's, wrede setting, en wrede personages. Oftewel, wrede shit.



Alleen Engelse audio... aargh!

ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES





"Oh wat flauw jongens, jullie zouden op me wachten. En ik heb speciaal niet eens afgeveegd om sneller klaar te zijn."

Zonder me er echt in te hebben verdiept, ging ik er van uit dat Four Swords Adventures op de Cube iets soortgelijks zou worden als het Four Swords-extraatje dat bij de GBA-versie van A Link to the Past werd geleverd. Een game bedoeld voor multispeleravonturen, weinig geschikt voor de eenzame speler. Nu ik de game in m'n eentje een eind heb doorlopen, moet ik mijn aanvankelijke oordeel bijstellen.

Het idee klinkt als een zwaktebod; als er geen vrienden in de buurt zijn die hun GBA's willen koppelen om Four Swords gezellig met z'n viertjes te doorlopen, dan kun je in je eentje ook alle vier Links tegelijk besturen. Alsof je tegen iemand zonder vrienden zegt: "... maar dan maak je er toch drie van karton! Da's toch net zo leuk, joh!"

FORMEREN

Vreemd genoeg was ik meteen verliefd op het idee toen ik eenmaal met mijn vier Linkjes begon te lopen. Hoera! Ik heb geen vrienden nodig om plezier te maken! Het werkt verrassend simpel en doeltreffend, alsof het Zelda-universum altijd al op dit soort samenwerken in je eentje heeft zitten wachten.
Elke richting van de gele stick laat je vier Linkjes direct een bepaalde formatie aannemen, bijvoorbeeld recht op een lijn of met de ruggen tegen elkaar, terwijl je de mannetjes ook kunt splitsen om ze los van elkaar te besturen, dus één, twee of drie tegelijk.
Dit formeren en splitsen doe je al snel op instinct, waarbij het kwartet spelfiguren je dwingt de puzzels in het inmiddels zo vertrouwde Zelda-universum met andere ogen te bekijken.
Voor een definitief oordeel heb ik meer speeltijd nodig, maar vooruitlopend op mijn review, verwacht ik te zullen concluderen dat Four Swords Adventures ook voor de eenzame speler zeer de moeite waard is, en dat had ik eerlijk gezegd niet verwacht.

HILARITEIT

Natuurlijk zul je uiteindelijk toch moeten overstappen op het maken van vrienden om te ervaren waar deze game voor gemaakt is.
Samenwerken als het moet en je medespelers dollen waar het kan, zo trek je door levels vol puzzels en vijanden die gemaakt zijn voor pure multispelerspanning en bijkomende hilariteit.
Anders dan gebruikelijk is er geen sprake van een doorlopend avontuur, elk level begin je weer met lege handen, waardoor het gevoel van groei en continuïteit in deze Zelda achterwege blijft. Wel is het hierdoor makkelijker voor medespelers om (bijvoorbeeld) halverwege de game in te springen of in wisselende samenstellingen (met twee, drie of vier spelers) de game te doorlopen.

UITPAKKEN

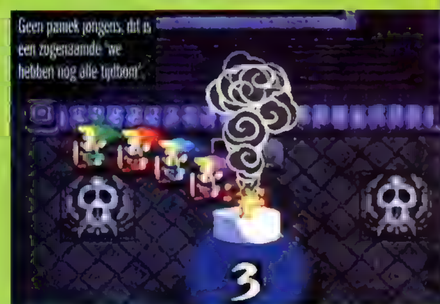
Voor het eerst lijkt de link met de GBA ook voor een werkelijke verdieping van de gameplay te gaan zorgen. Op het moment dat een van de spelers een huis of grot binnenwandelt, verplaatst het spelfiguurtje zich voor deze speler naar het scherm van de gekoppelde GBA, waardoor in het geheim en zonder oponthoud voor de andere spelers bepaalde acties uitgevoerd en voorwerpen verzameld kunnen worden, met hele leuke en unieke spelsituaties als gevolg.
Alles lijkt erop dat deze Zelda beter gaat uitpakken dan ik (en velen met mij) had verwacht en daarom hoop ik dat het niet lang meer duurt voordat de game ook hier wordt uitgebracht. Officieel is er nog geen releasedatum bekend maar volgens een van onze minder betrouwbare bronnen is een Europese release in augustus waarschijnlijk.

MEER DAN EEN FOEFJE?

Het blijft een aardig foefje; wil je een nieuwe draai geven aan een klassieke franchise, dan laat je de speler gewoon meer dan een hoofdrolspeler tegelijk besturen, met de typerende 'druk op de knop' om van spelfiguur te wisselen.
Meer of minder geslaagd werd deze trick bijvoorbeeld toegepast in Sonic Heroes, Resident Evil Zero en Mario Kart: Double Dash en ook Zelda: The Minish Cap (GBA) zal de mogelijkheid bieden met vier verschillende Links te puzzelen, terwijl Pikmin 2 (Cube) is voorzien van twee hoofdrolspelers en we in Kirby & The Amazing Mirror (GBA) ineens vier verschillende Kirby's tegenkomen.
Toegegeven, de mogelijkheid om tussen spelfiguren te wisselen biedt vaak een nieuw perspectief op vertrouwde situaties, maar zo zoetjes aan mogen de mannen van Nintendo wel weer eens wat anders verzinnen om hun veelheid aan franchises interessant te houden.


"Als maden uit een verse drol, komen de soldaatjes uit hun hol. Mannen zet de vlammenwerper op vol en ze ruiken straks als een overleden snol."


"Hadden we maar effe op 'm gewacht, nu komen we er eentje tekort. Roep effe heel hard want ik ruik dat je in de buurt is."



Geen paniek jongens, dit is een zogenaamde 'we hebben nog alle tijdbom'.

"VOOR HET EERST LIJKT DE LINK MET DE GBA VOOR EEN WERKELIJKE VERDIEPING VAN DE GAMEPLAY TE GAAN ZORGEN."


Het 2D Zelda-universum blijkt nog genoeg ruimte te bieden voor innovatieve ideeën en fris voelende spelervaringen.


Gebrek aan een doorlopend avontuur gaat wat ten koste van de Zelda-magie. Beeld en geluid niet op topniveau.

PLAYSTATION 2 / XBOX

CRITERION • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

VERWACHT: 10 SEPTEMBER 2004

JEROEN

BURNOUT 3: TAKEDOWN



Gewoon een briefje onder de ruitenwisser: 'Ik heb per ongeluk iemands auto licht geschampt, mocht er sprake zijn van schade, neem dan contact met mij op.'


Dat lijkt me wel een leuke Olympische Sport: schooncrashen met staande start.

Met de R1 knop afgeplakt begeef ik me op de digitale snelwegen van Burnout 3. Zou het opnieuw beter zijn dan z'n voorgangers?

'Damn Van!', lees ik terwijl ik opnieuw op de weg geplaatst word. Even daarvoor nam ik een bocht iets te krap waardoor ik frontaal op een blauw busje knalde. Had ik maar beter naar Blik op de Weg gekeken; die vertellen je altijd dat je niet moet inhalen in een bocht. Hoewel, bij dit soort straatraces mag je de verkeersregels van de normale wereld natuurlijk compleet aan je laars lappen, en had ik gewoon op mijn weghelft gereden dan had mijn tegenstrever mij vroeg of laat met een slinks tikje de vangrails in geramd.

PITTIG

De tegenstand in Burnout 3 is sowieso behoorlijk pittig en dat is te danken aan het beloningssysteem. Ram je een tegenstander op een tegenligger dan zal groot in beeld het woord Takedown verschijnen (weet je meteen waar die subtitel op slaat) waardoor je boostmeter aangevuld wordt.

Die meter valt vier keer te verlengen en met die 'vastgeplakte' R1 knop betekent dit dat je als een komeet over de weg raast terwijl je uit alle macht probeert het overige verkeer op de weg te omzeilen.

Je boostmeter vullen is overigens geen peulenschil aangezien, zoals gezegd, de tegenstand behoorlijk heftig is.

Op het hele parcours zullen kleine gevechten plaatsvinden, al lig je zesde en probeer je de vijfde plek over te nemen door je tegenstander op een betonnen paal te planten, dan nog zal het vuur je aan de schenen worden gelegd.

CRASH

Op het schijfje dat wij van Electronic Arts ontvingen vond ik, naast de verschillende wedstrijdmodi, ook de vertrouwde Crash mode terug. Blikschade-experts kunnen hun hartje ophalen want er zullen heel wat bumpers, voorruiten en wielen in de rondte vliegen.

Het principe is nog steeds vol gas op een druk kruispunt afrazen in de hoop zoveel mogelijk schade aan te richten, waarbij het aan gort rijden van vrachtwagens en bussen vanzelfsprekend meer punten (schade) oplevert dan een Mitsubishi Alto.

Als klap op de spreekwoordelijke vuurpijl krijg je, nadat je veel wagens op elkaar hebt laten knallen, de mogelijkheid om extra schade aan te richten door je wagen op te blazen. Met een druk op de R2 knop ontploft je wagen en slingert ie alle bolides in de buurt nog even over het hele speelveld.

De preview-versie die ik speelde was verre van af en helaas was nog niet alles speelbaar, wel kan ik je verzekeren dat de Online mode (die ik al stiekem heb kunnen proberen) er eentje wordt waar menigeen van uit zijn dak zal gaan. Zie je tegen die tijd een auto langs je heen razen dan ben ik dat, die tape blijft namelijk gewoon om de R1 knop geplakt. Vrrroooeeemmm!!

PLAYSTATION 2

KCET • KONAMI • WWW.KONAMI.EUROPE.COM

VERWACHT: Q3 2004

STEVEN

GRADIUS V


Daar kan een kunststotende biljarter nog wat van leren.

Die strepen zijn heel wat rechter dan de krijtlijnen die de altijd dronken terreinknecht van mijn oude voetbalclub vroeger trok.

In mijn review van R-Type Final, enkele nummers terug, liet ik al blijken hoe zonde het is dat er tegenwoordig zo weinig traditionele shoot'em ups verschijnen. Kennelijk heeft Konami dit gelezen, want zij brengen binnenkort een nieuwe Gradius uit.

De Gradius serie behoort tot de top van het traditionele shoot'em up genre, en ook dit nieuwe deel is in alle opzichten een typisch side-scrolling knalfestijn.

Bijzonder is dat je ditmaal het avontuur met z'n tweeën kan aangaan, een primeur voor deze serie. Een old school genre met old school two-player fun... zo hoort het!

POWERUPS

Oké leuk, je kan dus met twee vliegtuigjes een belachelijke hoeveelheid vijanden kapot knallen, terwijl je een onwaarschijnlijke lading aan kogels ontwijkt. Dat is kenmerkend voor dit soort games, nietwaar?

Het verschil zit 'm bij dit genre altijd in het powerup systeem, en de Gradius reeks hanteert al jarenlang het principe dat je aan het begin van het spel de extra's kiest die je tijdens het spelen kan verkrijgen.

Het type speciale schot, het soort raketten en andere speciale vaardigheden, zoals een hogere snelheid en een krachtveld. Deze staan in een bepaalde volgorde onderaan je scherm opgesteld.

Na het vernietigen van een reeks vijanden kan je een welverdiend powerup icoon oppikken.

Daarmee kan je met een druk op de knop de powerup in werking stellen, die als eerste in de rij van voorgeselecteerde powerups staat.

Als je bijvoorbeeld een laser in je vierde slot hebt staan, moet je eerst vier powerup iconen opsparen voordat je deze kan inzetten. Eén van de belangrijkste uitbreidingen, de 'option', staat uiteraard in een van de laatste slots. Dit wapen volgt jouw schip en schiet hetzelfde schot nogmaals.

Je kan maximaal vier van deze glimmende bollen achter je aan slepen, en met een druk op de knop kan je deze ook in een vaste positie houden. Dit zorgt voor een verscheidenheid aan aanvalspatronen.

KLAMME HANDEN

Verder is het noemenswaardig dat de levels er opvallend goed uitzien. Flitsende lichteffecten en gedetailleerde vijanden vullen de bizarre omgevingen, waarin je ook de nodige voorwerpen moet ontwijken.

De continue aanval van obstakels en vijanden zal ongetwijfeld voor klamme handen zorgen want zelfs binnen een genre dat gekenmerkt wordt door een hoge moeilijkheidsgraad, valt Gradius op door z'n extreme twitchy gameplay. Ontwikkelaar Treasure staat er om bekend de gamer niet te sparen, alhoewel ze beloven geen onspeelbare titel af te leveren. We zullen zien...

BEST WAY • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SOLDIERS — PC

JAN — VERWACHT: AUGUSTUS 2004

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Hebben we met Heroes of World War II eindelijk een waardige Commandos opvolger te pakken? Het zou eens tijd worden...

Er komt zeker geen Commandos 4, zoveel is duidelijk, en dus dacht ontwikkelaar Best Way 'wat Commandos deed, kunnen wij ook maar dan beter, gebruiksvriendelijker en uitgebreider'. Tenminste, ik denk dat ze dat dachten want de Commandos invloed is overduidelijk aanwezig.
Toch gaat Soldiers: Heroes Of World War II veel verder dan Commandos en biedt de game veel meer vrijheid. Het vernuftige aan Soldiers is dat je de game kunt spelen als een third-person action game en als een real-time strategy titel. En voor de verandering werkt dat nu eens als een tiet. Vol moedermelk welteverstaan!
Je kunt je mannetjes besturen volgens de point-and-click manier, met de muis of je duikt in een specifieke soldaat en bestuurt deze rechtstreeks met je pijltjestoetsen. De afwisseling tussen deze gameplay is op zijn zachtst gezegd verfrissend.

ALLES KLOPT

De game heeft een slordige dertig missies voor je in petto die je kan spelen als Amerikanen, Russen, Britten of Duitsers. Je gaat behind enemy lines met een special forces eenheid en bepaalt zelf hoe je de vijand tegemoet treedt.
Je hebt 25 verschillende wapens ter beschikking en het spel kent meer dan honderd voertuigen. Denk aan jeeps, tanks, bootjes, trucks, personenauto's en dergelijke.
De details van deze voertuigen zijn zeer fraai uitgewerkt. De animaties van het herladen, het om de as draaien van de loop van een tank, het ratelen van de rupsbanden... alles klopt.
Hoe leuk het ook is om in de eerste de beste tank te hoppen en vervolgens op alles dat beweegt te schieten, verstandiger is 't om tactisch te werk te gaan. Zo kun je beter eerst verkennen, een mijn planten op een brug, wachten tot een Duitse tank zich vast rijdt, de tevoorschijn kruipende bemanning omleggen, de tank overmeesteren en met die tank de vijandelijke basis inrijden.
De vijand is in grote getale aanwezig; je zult dus altijd goed op je tellen moeten passen want de vlam kan ieder moment in de pan slaan.

KAPOT

De gameplay kent erg veel detail en de miniatuurlevels voelen weer een stukje levendiger aan dan bij Commandos. Dat komt grotendeels doordat alles kapot kan.
Natuurlijk zorgen de vele voertuigen voor een gevoel van vrijheid maar juist het feit dat je bomen, elektriciteitspalen, hekken, muurtjes, tanks en jeeps naar de filistijnen knalt, maakt dat de speelomgeving veel minder statisch aanvoelt.
Je kunt zelfs de helm van een Duitser z'n koppie afschieten en vervolgens met een sniperrifle een kogel tussen zijn ogen planten. De mogelijkheden lijken eindeloos!


"Mannen terugtrekken. De meneer doet net z'n tuinhek dicht en zegt dat we moeten oprotten."


Bij de lancering van de zogenaamde rupsbandraketten vielen vele slachtoffers.

RARE LTD. • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM — XBOX

STEVEN — VERWACHT: JANUARI 2005

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Rare had ooit een exclusieve deal met Nintendo. Nadat deze samenwerking was beëindigd, begon het ontwikkelen van Kameo: Elements of Power voor de PS2. Volgend jaar is de game eindelijk klaar... voor de Xbox.

Het verwarrende ontwikkelingstraject dat Kameo heeft afgelegd is iets waar Xbox bezitters erg blij mee mogen zijn. Het lijkt me namelijk geen understatement als ik zeg dat de Xbox wel een kleurrijke action/adventure game kan gebruiken, en kleurrijk is Kameo zeker. Geen verkeerde actie dus van Microsoft om deze titel (en ontwikkelaar) weg te kapen.

LEVENDIG

Alle verschillende kenmerkende fantasie omgevingen (bos, ijs en vuurwereld) zullen door de Xbox schitterend tot leven worden gebracht. De verschillende levels die ik op de E3 heb kunnen checken, waren stuk voor stuk uitermate levendig, dankzij de sfeervol uitgewerkte flora en fauna.
Ook is de framerate nu al superstrak, waardoor het besturen van de camera en rondkijken met de rechteranaloge knuppel heel goed werkt. Knal hier nog wat scherpe textures op en vul de levels verder met goed ontworpen en geanimeerde vijanden, en je hebt grafisch een winnaar in huis.

DRIE MONSTERS

Dan moet natuurlijk nog wel het belangrijkste gedeelte goed zitten: de gameplay. Dit is in Kameo een mengeling tussen klassieke action/adventure elementen, zoals het navigeren van de omgevingen en het verslaan van vijanden en reusachtige eindbazen.
Maar er is ook een essentieel verzamelaspect in de game verwerkt. Je speelt namelijk niet alleen als de lieftallige 'fairy princess' Kameo, je kan tevens drie monsters aan de quick select toekennen en hier op elk gewenst moment in veranderen.
Wel moet je deze monsters eerst zelf vangen. De te vangen creaturen zijn enorm divers qua stijl en zorgen niet alleen voor afwisseling in de gameplay; ze brengen tevens de nodige strategische elementen met zich mee.
Om ook nog een beetje RPG gevoel in de mix te gooien, zijn al jouw gevangen beesten sterker te maken, wat invloed heeft op zowel hun statistieken als hun uiterlijk.

KAAL

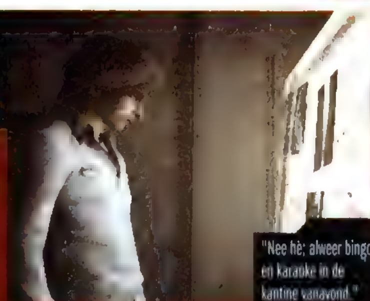
Ondanks de grote hoeveelheid gameplay elementen voelde de actie op het moment gek genoeg nog wel wat magertjes. Deze bestond namelijk grotendeels uit het uitvoeren van een simpele flipkick, het schakelen tussen de gevangen monsters en wat spring en zweefwerk.
Nu is er natuurlijk geen enkele reden tot paniek want Rare heeft nog flink wat tijd om aan de game te sleutelen. Als zij ervoor weten te zorgen dat de diepgang straks goed voelbaar is in de gameplay, dan wordt de nu nog ietwat simplistische actie voldoende aangevuld.


Kom je te dicht bij die boom dan krijg je een beuk op je bast.


Hoe noem je eigenlijk een vleesetende plant die alleen vegetariërs eet?







"Nee hè; alweer bingo en karaoke in de kantine vanavond."



Dan moet je je hoofd maar niet boven het maaiveld uitsteken.

"ZIEKE GELUIDEN EN INDRUKWEKKENDE BEELDEN MAKEN DE SFEER BEKLEMMEND."



"Tja meisje, ik heb er nu eenmaal een bloedhekel aan als iemand m'n krantje uit de brievenbus pakt voor ik 'm gelezen heb."

SILENT HILL 4

THE ROOM

Jan deed onlangs al verslag van zijn ervaringen met Silent Hill 4 tijdens Konami's demonstratiedag en nu is 't aan mij om de preview-versie eens goed onder de loep te nemen.

Godver, wat haat ik die gasten bij Konami soms. Word ik twee nachtenlang meegesleept in de macabere wereld die Silent Hill heet, houdt de preview-versie er na een zevental uren pure gameplay abrupt mee op! Dat overkwam me ook al tijdens het previewen van het derde deel en ook toen was ik er behoorlijk ziek van.

Dat geeft ook meteen aan hoezeer ik te spreken ben over deze succesvolle survival-horror serie waarin niet zozeer de angstaanjagende momenten maar vooral de sfeer de allesbepalende factor is.

MEEGEZOGEN

Ook in dit vierde deel lijken we weer met de neus in de boter te vallen als het op sfeer aankomt. Al vanaf de eerste cutscene (vertoond met een grove korrel en strepen door het beeld die je aan oude films doet denken), waarin hoofdrolspeler Henry Townshend ontwaakt na een bizarre nachtmerrie, word je meegezogen in het plot.

Net als in de voorgaande delen zul je je in het begin afvragen 'wat de fok is hier allemaal aan de hand?', maar naarmate je meer puzzels oplost, flatbewoners spreekt, items in je bezit krijgt en onder de deur geschoven notities leest, valt alles uiteindelijk op z'n plaats.

SERIEMOORDENAAR

Wat het verhaal betreft zal ik me op de vlakte houden; ik wil niet te veel verraden voor de liefhebbers. Het komt er op neer dat een seriemoordenaar dood en verderf zaait in het gebouw waar Henry woont. Wat zo vreemd is, is dat de moorden identiek zijn aan een oude reeks moorden, waarbij de killer zijn serie toentertijd beëindigde door zelfmoord te plegen. Het heeft er dus aardig veel van weg dat de geest van deze moordenaar aan het werk is.

Henry banjert intussen allesbehalve uit vrije wil tussen de realiteit in zijn afgesloten woning (first-person view) en de aan Silent Hill gelinkte nachtmerries (third-person view) die hem teisteren. In die nachtmerries komt hij ook in contact met de mensen die later één voor één op gruwelijke wijze aan hun eind komen. Aan hem om uit te vinden wat er allemaal gaande is, in de hoop zelf het noodlot te kunnen ontlopen.

BEKLEMMEND

Typisch Silent Hill materiaal dus. Gelukkig zijn er wel een aantal kleine verbeteringen doorgevoerd. Zo hoef je nu niet eerst naar een apart optiescherm om van wapen te wisselen; middels je D-pad kan dit nu in-game gedaan worden.

MULTI-PLATFORM

Zoals Jan al vermoedde, komt SH4 ook op Xbox en (in een iets later stadium) op de PC uit.

Van de Xbox-versie heb ik al een drie levels tellende preview kunnen spelen en die zag er, zoals je mag verwachten, net wat gepolijster uit dan de PS2-versie. Qua gameplay verschilt ie nauwelijks.



"Poes, poes, poes, poes..."

Ook kun je nu monsters, zombies en geesten een gewone knal geven met een van je vele wapens maar ook een hardere door de knop langer ingedrukt te houden. Later in de game word je ook geassisteerd door je buurmeisje die met haar handtasje en een soort zweep meehelpt met meppen.

Aan de graphics, controls en sound is verder niet al teveel gesleuteld, wat dus betekent dat je ook hier weer moet dealen met de ietwat lastige besturing. Maar zet daar tegenover dat de atmosfeer weer lekker beklemmend is door de zieke geluiden en indrukwekkende beelden (zowel de polygoonrijke monsters als de omgevingen zijn weer ziekelijk goed uitgewerkt) en we mogen nu al wel stiekem concluderen dat Silent Hill 4 een hele goeie game gaat worden.



Akira Yamaoka tovert weer een bizar plot en een hoop zieke monsters uit de hoge hoed.



Wellicht onvoldoende vernieuwingen om de magie van de serie levend te houden.



BIG BLUE BOX • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.FABLEGAME.COM

VERWACHT: SEPTEMBER/OKTOBER 2004

UPDATE



FABLE

Na tig dagboeken in de PU en ettelijke keren uitstel, is Fable nu toch echt in de afrondingsfase. En eindelijk, eindelijk, eindelijk... hebben we de game zelf kunnen spelen.

HELDHAFTIG

Ik begon Fable als onwetende snotneus maar toen zag ik een aantal stoere ridders. Een machtig zwaard, dat wilde ik ook! Ik ging op avontuur en vergaarde een mooi wapen. Door veel te vechten, ontwikkelden mijn spieren zich voorbeeldig; J.J. zou trots op me geweest zijn.

Na een tijdje was ik een held in wording. Om er nog heldhaftiger uit te zien, kleedde ik me in een stoer glimmend harnas. Al snel kwam ik erachter dat er zich in de buurt een bende struikrovers schuilhield. Ik ging op pad, vond hun schuilplaats en maakte ze een kopje kleiner.

Mijn status steeg en kleine kinderen wezen me vol verering na als ik dorpen aandeed. Niet veel later ontmoette ik een mooie vrouw die ik verleidde en overlaadde met cadeautjes. Ze is me trouw en zorgt voor een warme ontvangst als ik terugkom van m'n lange reizen.

Inmiddels ben ik een nobele held en strijd ik voor het Goede. Monsters en slechteriken rijg ik aan mijn zwaard en overal waar ik kom, word ik met respect behandeld. Het leven is goed.

WIJS

Ik begon Fable als onwetende snotneus maar toen zag ik een mysterieuze tovenaar. Een toverstaf, dat wilde ik ook! Ik ging op avontuur en leerde mijn eerste magie.

Door veel te toveren, kreeg ik een ernstig uiterlijk en een mooie witte sik; Gandalf zou trots op me zijn geweest.

Na een tijdje was ik al een waardige tovenaar in wording. Om er nog mysterieuzer uit te zien, kleedde ik me in excentrieke, dure gewaden, compleet met mooie sieraden. Al snel kwam ik erachter dat er zich in de buurt een bende struikrovers schuilhield. Ik ging op pad, vond hun schuilplaats en toverde ze naar het hiernamaals.

Mijn status steeg en kleine kinderen wezen me vol ontzag na als ik dorpen aandeed. Ik kreeg veel aandacht van mooie vrouwen maar ik koos ervoor solitair door het leven te gaan: een tovenaar heeft geen tijd voor dergelijke huiselijke beslommeringen. Ik vind mijn heil wel in de herberg als ik terugkom van lange reizen.

Inmiddels ben ik een wijze tovenaar en strijd ik voor iedereen die mijn hulp nodig heeft. Monsters en slechteriken bestook ik met magie maar af en toe haal ik ook een grapje uit met onschuldige dorpelingen. Het is namelijk erg leuk om spreuken uit te testen op nietsvermoedende omstanders. Overal waar ik kom, word ik met respect maar ook enigszins afstandelijk behandeld. Het leven is goed.

BERUCHT

Ik begon Fable als onwetende snotneus maar toen zag ik hoe een bende dieven lekker hun eigen gang ging. Het vrije leven, dat wilde ik ook! Ik ging op avontuur en al snel beging ik mijn eerste brute moord.

Door er alleen 's nachts op uit te trekken, kreeg ik een witte bleke huid; de gemiddelde LAN-party gamer zou trots op me zijn.

Na een tijdje was ik een gevaarlijke schurk in wording. Om er nog gevaarlijker uit te zien, kleedde ik me in ravenzwarte leren kledij en zette ik een grote tatoeage op mijn kale kop. Al snel kwam ik erachter dat er zich in de buurt een bende struikrovers schuilhield. Ik ging op pad, vond hun schuilplaats en sloot me bij hen aan.

Mijn status steeg en kleine kinderen wezen me vol angst na als ik de dorpen aandeed. Al snel kreeg ik aandacht van mooie vrouwen en had ik in ieder stadje een ander schatje. Ik vind mijn heil bij het uitschot als ik terugkom van lange reizen.

Inmiddels ben ik een gevreesde schurk en vervul ik queesten zoals ik dat wil. Zowel monsters als onschuldige dorpelingen hak ik in de pan. Overal waar ik kom, word ik vol ontzag en onderdanig behandeld. Het leven is goed.



Zo: die kan de rest van z'n leven alle commerciële zenders zonder kabel ontvangen.

"AL SNEL KREEG IK AANDACHT VAN MOOIE VROUWEN EN HAD IK IN IEDER STADJE EEN ANDER SCHATJE."



"Kijk beste PU-lezers. Ook al heb ik een Rudi Voller snor en kapsel; als je een flink stuk uit de reet van je spijkerbroek knipt, ben je helemaal 't manneetje."



Ook de winterschilder moet aan z'n conditie blijven werken...



Wedden dat ie een Game Boy Tribal heeft?

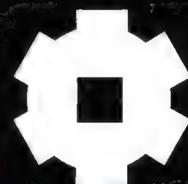

Veel verschillende speelstijlen, sfeervol.


Geen online multiplayer, A.I. tegenstanders soms wispeltung.


POWER
UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



REVIEWS





De sportliefhebbers op de redactie hebben genoten de afgelopen weken met Wimbledon, EK en Tour de France, en dan moeten de Olympische Spelen nog beginnen! Gelukkig hebben we een TV op de redactie dus we hoeven niks te missen.
Hoe 'we' het doen (hebben gedaan) tijdens de Tour, weet ik op het moment van schrijven nog niet maar over Wimbledon (Schalken) en het EK hadden we als Nederlanders in ieder geval niet te klagen.
Als actief sporter heb ik natuurlijk ook de nodige hoogte- en dieptepunten meegemaakt, maar daar zal ik jullie niet mee lastigvallen. Wel met een (met één uitzondering) nationaal getint overzicht van sportieve hoogte- en dieptepunten opgediept uit mijn herinnering.

ED

0-10	1974: FINALE WK VOETBAL
10-20	1994: DODELIJKE CRASH VAN AYRTON SENNA
20-30	2000: HALVE FINALE EK VOETBAL TEGEN ITALIË
30-40	1988: LEO VISSER 2X ZILVER TIJDENS WINTERSPELEN
40-50	1994: GEDWONGEN EINDE CARRIÈRE VAN BASTEN
50-60	1977: HENNY KUIPER MIST TOURZEGE OP 48 SEC.
60-70	1980: PSV WINT CHAMPIONSLEAGUE
70-80	2000: MEDAILLEOOGST IN SYDNEY TIJDENS OS
80-90	1996: KRAJICEK WINT WIMBLEDON
90-100	1988: NEDERLAND WINT EK VOETBAL

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

SCORE **83** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Full Spectrum Warrior is de ultieme strategische oorlogsgame. Jammer alleen dat het zo gescript is en je het spel in een dag uitspeelt.

FULL SPECTRUM WARRIOR

DODELIJK SCHAAKSPEL

Ik heb nooit in het leger gezeten maar ik weet zeker dat ik een goede soldaat zou zijn geweest. Mijn tactisch inzicht en mijn gave om elke situatie juist te beoordelen, hebben de afgelopen weken in Full Spectrum Warrior al meerdere keren het leven van mij en mijn teamleden gered. I was born for this shit, man!

Misschien is Full Spectrum Warrior op dit ogenblik niet de meest politiek correcte game maar dat maakt even niet uit. Terwijl je met je platoon door de nauwe straten van het fictieve Arabische land Zekistan (Lees: Irak) manoeuvreert, loert de vijand overal. De vijand is in dit geval een corrupte legerleider die, tegen de zin van de Amerikanen, de macht heeft gegrepen in Zekistan.
Het duurt natuurlijk niet lang voordat de Amerikanen het land grotendeels onder controle hebben maar de trouwe aanhangers van de wrede dictator laten zich niet zomaar uit het veld slaan. Bereid je voor op elf missies waarin je door een kapot geschoten en voornamelijk verlaten stad, je een weg baant terwijl je je ogen openhoudt voor het moment dat er plotseling een sluipschutter ergens op een dak zit en je eigenlijk al geen tijd meer hebt om dekking te zoeken.
In dat opzicht is deze Full Spectrum Warrior een fantastisch avontuur. De spanning is soms om te snijden en de actie is altijd goed uitgebalanceerd. Dat komt niet in de laatste plaats door het fantastische gameplay model van dit spel. Ga er maar even voor zitten dan zal ik je uitleggen hoe het werkt.

HAVER M.O.U.T.

Full Spectrum Warrior is geen shooter. Het is ook geen realtime strategy game maar een mix van beide.
Het begon allemaal toen de universiteit van Zuid-Californië de opdracht kreeg van het Amerikaanse leger om onderzoek te doen naar manieren om militaire situaties te simuleren op computers. De universiteit nam halverwege het project contact op met Pandemic Studio's om de onderzoeksresultaten in de praktijk te brengen en een game te maken die moest dienen als trainingsprogramma voor aankomende infanteristen die zich specialiseren in M.O.U.T. oftewel Millitary Operations in Urban Terrain.
Pandemic Studios werkte naast dit trainingsprogramma voor het leger tegelijkertijd aan Full Spectrum Warrior. Beide games gebruiken dezelfde techniek maar bij de niet militaire versie ligt de nadruk wat meer op de actie en minder op standard operating procedure zoals dat zo mooi heet.

DEKKING

Maar laten we het eerst eens even hebben over de manier waarop je FSW speelt.
Tijdens de missies krijg je de controle over acht man. Twee groepjes van vier die elk bestaan uit een Teamleader, een Gunner die de beschikking heeft over een wat zwaarder machinegeweer zoals de SAW, een Rifleman die net zoals de Teamleader goed overweg kan met een M16 en een Explosievenexpert die naast een aantal granaten ook een M204 grenadelauncher onder zijn M16 heeft hangen.
Het is de bedoeling dat jij de twee fireteams (Team Alpha en Team Bravo) heelhuids door de straten van Zekistan dirigeert en dat doe je door middel van een aantal relatief simpel te begrijpen commando's.
Via een icoon dat je met de linker analoge stick over straat beweegt kun je een positie kiezen die het team, dat je op dat ogenblik geselecteerd hebt, moet innemen. Tijdens dit proces zorg je ervoor dat

THE REAL THING

De DVD van Full Spectrum Warrior kent een aangename verrassing. Het schijfje bevat namelijk ook het originele trainingsprogramma dat werd ontwikkeld voor het Amerikaanse leger. Je zult in eerste instantie denken dat er weinig verschillen zijn tussen het programma en het spel maar dan vergis je je. Je kunt namelijk instellen hoeveel vijanden er in een level zitten, je wordt niet geholpen door handige savegames en toestanden en je wordt eigenlijk gelijk midden in de strijd gegooid en je bent in no time gedesoriënteerd.
Zo is de oorlog in het echt ook: een dodelijke mix van verwarring en chaos en het enige dat je kan helpen is een muur om dekking achter te zoeken en een waterdicht tactisch plan.

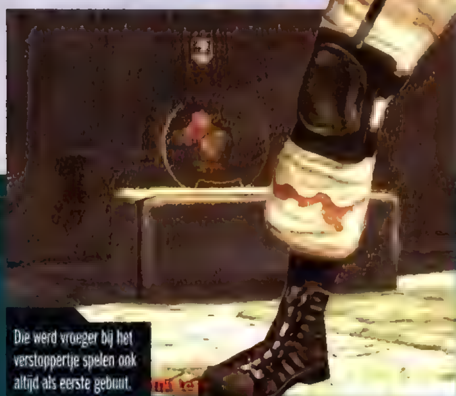

"Jezus! Ze hebben chemische wapens gebruikt. Kijk eens wat er met m'n vingers gebeurt!"


"Hé joh, wat heb jij een vieze broek! Vannacht full rectum warrior gespeeld?"


"Wat zegt u sir? In de schijtstand? Hard wegrennen? Onze beste scherpschutter uitleveren aan de vijand? Komt in orde kapitein Advocaal."




"Kom snel jongens en meisjes; we delen weer snoepjes uit!"


Die werd vroeger bij het verstoppertje spelen ook altijd als eerste gebuurt.

je team zo min mogelijk open en bloot over straat loopt. Liever manoeuvreer je het team langs een muur of, nog beter, van auto naar auto en plantenbak naar plantenbak. Hoe beter je team in dekking staat, des te kleiner de kans dat er iets verschrikkelijk mis gaat.

TACTIEK

Onvermijdelijk komt het moment dat er toch iets mis gaat. Je steekt een plein over en komt oog in oog te staan met een vijandelijke militie.
Terwijl de kogels om je oren vliegen, zoek je dekking achter een muur. De teamleader kijkt om de hoek en ziet drie vijanden. Twee schieten op je met AK47's en staan goed gedekt en eentje staat achter een zwaarder machinegeweer.
Nu wordt het spel leuk. Je kunt een aantal verschillende dingen doen. Je selecteert één team, Alpha bijvoorbeeld, en laat ze een supressive fire richten op de vijandelijke stellingen. De bad guys zijn nu gedwongen om dekking te zoeken en kunnen even niet terug schieten.
Je maakt van de gelegenheid gebruik om met Team Bravo dichterbij te komen en een paar granaten achter de zandzakken van de vijand te gooien. Twee ontploffingen later en het gevecht is over.
Maar er zijn meer wegen die naar Rome leiden. Supressive fire is een absolute verspilling van ammo en daarom alleen aan te raden als het echt niet anders kan.
Het was bijvoorbeeld ook mogelijk geweest om door de kleine straatjes een alternatieve route te zoeken of te proberen om ongezien om de blokkade heen te manoeuvreren en de vijand van achteren te beschieten.

REPLAY

Waar je ook voor kiest, de sleutel tot succes zit 'm altijd in een goede dekking. Manschappen die verdekt staan opgesteld, krijgen een icoontje boven hun hoofd en zijn in principe onkwetsbaar. Tenzij het materiaal waarachter dekking wordt gezocht niet geschikt is. Een stapel kratten is namelijk zo aan gort geschoten en als dat gebeurt en je verliest twee mannen dan is het afgelopen en ben je aangewezen op het uiterst gebruiksvriendelijke save-game systeem waarbij je naar een replay van de missie kijkt en op elk gewenst ogenblik de replay kunt stopzetten om het spel vervolgens zelf verder te spelen.

VET SPANNEND

Ik hoop dat je begrijpt dat Full Spectrum Warrior een tactische game is. Soms zou je willen dat je even kon inzoomen met een sniperrifle en iedereen kapot kon knallen maar dat is in deze game dus niet mogelijk. Het is eerder een potje schaak waarbij je constant je stukken opnieuw aan het positioneren bent.
Het is een concept dat ik nog nooit eerder gezien heb en alleen daarom al vind ik dit spel fantastisch.
Dat betekent niet dat er niets op aan te merken is want het spel is met zijn elf missies gewoon te kort en het is allemaal erg gescript dus de tweede en de derde keer dat je een missie speelt, staan alle vijanden op precies dezelfde plek. Het ergste van alles is dat je, als je de game via Xbox Live speelt, alleen met de Amerikanen kunt spelen en niet met de moslim fundamentalisten.
Allemaal erg jammer maar niet onoverkomelijk want aan het einde van de rit heb je een prachtige oorlogssimulatie game die je niet alleen een boel over de gebruikelijke tactiek van Amerikaanse infanterie soldaten leert, maar ook nog eens vet spannend is.

"SOMS ZOU JE WILLEN DAT JE EVEN KON INZOOMEN MET EEN SNIPERRIFLE EN IEDEREEN KAPOT KON KNALLEN."

BONUS-MISSIES

Als je klaar bent met Full Spectrum Warrior dan zijn de bonusmissies een aangename afwisseling. Wil je er ook mee aan de slag?
De volgende cheatcode haalt de missies naar boven: maak een nieuwe profile aan en tik bij de cheatcodes de volgende tekst:
HA2P1PY9TUR5TLE

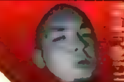

"Wat een pechvogel: neergeschoten in de blessuretijd."



Het kantoor van Konami in Zekistan werd met de grond gelijk gemaakt. Toen men de firmanaam omkeerde (Iman OK), begreep men dat het een fundamentalistisch bolwerk betrof.

SPIDER-MAN 2 — XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / PC / GBA

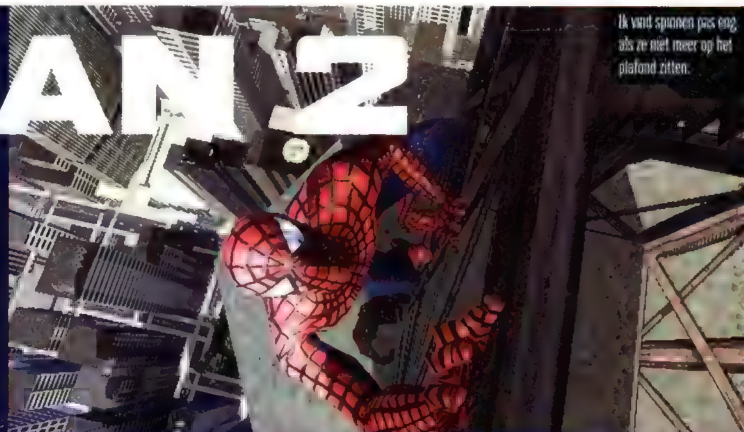
SCORE 60 | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5



Een mix van de beste ingedienten uit allerlei topgames... dat had Spider-Man 2 moeten worden. Het resultaat is echter een laffe stampot zonder smaak.

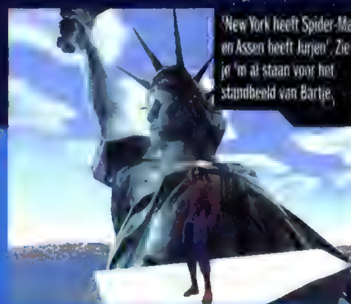
SPIDER-MAN 2



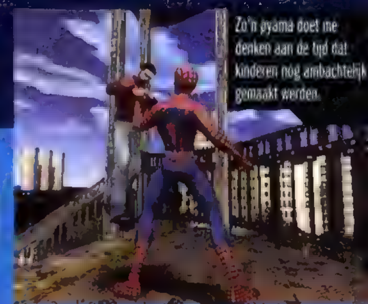


Ik vind spinnen pas eng als ze niet meer op het plafond zitten.

"EEN INCOMPLEET AANVOELEND ALLEGAARTJE VAN GROTENDEELS ACHTERHAALDE SPELPRINCIPES DIE WEINIG MOTIVEREND AAN ELKAAR ZIJN GEPLAKT."



'New York heeft Spider-Man en Assen heeft Jurjen'. Zie je 'm al staan voor het standbeeld van Bartje.



Zo'n pyama doet me denken aan de tijd dat kinderen nog ambachtelijk gemaakt werden.

Elke stad krijgt de superheld die het verdient. Gotham City heeft Batman, New York City heeft Spider-Man en Assen heeft Jurjen. Nu is Spidey toch wel de hipste van deze drie vogels, maar geldt dat ook voor zijn nieuwe game?

Het ging om het gevoel, het gevoel dat Peter Parker kreeg toen hij voor het eerst in zijn blinkende spinnenpak door de straten van New York slingerde - en de filmbezoeker een beetje met hem - in de eerste Spidey-film. Dat was de vibe die Treyarch in de game van de tweede film direct voel- en tastbaar wilde maken.

Hiervoor werd een plattegrond van New York City in de computer gedouwd en de stad wolkenkrabber na wolkenkrabber gedupliceerd, inclusief alle straten en bekende oriëntatiepunten.

SPEELTUIN

Om van New York een speeltuin te maken, is gekozen voor een spelopzet die we sinds Crazy Taxi ook kennen uit Grand Theft Auto III, Tony Hawk's Underground en andere urban streetgames.

Je verplaatst Spidey vrijelijk over en boven de straten en wolkenkrabbers, zonder laadtijden of onzichtbare muren en geniet van het uitzicht. Krijg je trek in een beetje actie, dan ga je op zoek naar een icoontje dat toegang biedt tot een korte missie. Zo'n icoontje hangt bijvoorbeeld boven een vrouw die van haar tasje is beroofd, of boven een pizzeria die je als Peter Parker kunt binnenwandelen om een bezorgklusje te activeren.

Met het voltooien van dit soort opdrachten verdien je heldenpunten en als je daar genoeg van hebt verzameld kun je - als in een RPG - stoerdere moves en combo's kopen.

Deze combo's kun je loslaten op tasjesrovers en ander gespuis, waarbij het development team zich naar eigen zeggen heeft laten inspireren door populaire vechtspellen als Soul Calibur. In de praktijk betekent dit dat je een in de lucht gemepte vijand met een bijna onbeperkt aantal juggles kunt 'hooghouden'.

Daarbij meende ik ook wat invloeden uit Viewtiful Joe te herkennen: als een vijand een aanval wil inzetten, zorgt Spidey's befaamde instinct voor het opflitsen van een icoontje rond zijn hoofd, wat betekent dat je snel op B moet drukken om de aanval te ontwijken. Tijdens het eindbaasgevecht met Rhino moet je deze dude bijvoorbeeld laten misslaan tot hij duizelig staat uit te puffen, het moment waarop hij kwetsbaar is.

Aangevuld met wat aardige webtricks en een Max Payne-achtige 'bullet time' schenken de gevechten lichte voldoening maar in het algemeen komen ze nogal rommelig en soms ook wat overdreven over, niet echt Spidey-aans.

SLAPPE HAP

Natuurlijk is Rhino niet de enige eindbaas; als je genoeg heldenpunten hebt verzameld krijg je uiteindelijk ook toegang tot filmpjes die gevechten met Shocker, Black Cat, Mysterio en Doc Octavius inleiden. Nu zijn de voorgerenderde filmpjes best tof, maar de in-game filmpjes zijn echt slappe hap, amper van PSone-kwaliteit. Ze lijken nogal haastig in elkaar geflanst en dat geldt voor meer aspecten van het spel.

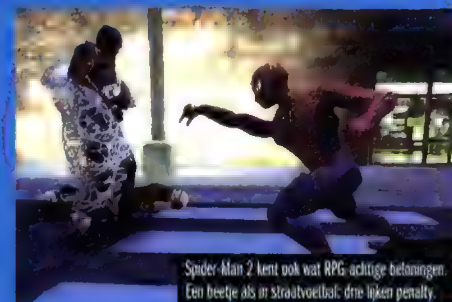
VERSLINGERD AAN SPIDEY

Weliswaar haalt mijn gewaardeerde collega Jurjen een aantal terechte punten van kritiek aan in zijn review maar toch voel ik mij, als groot Spiderman fan, geroepen om mijn ervaring met deze game met jullie te delen.

Al sinds dat de Spinnenman op de Sega Genesis verscheen, heb ik elke gelegenheid aangegrepen om virtueel te webslingeren, en nog nooit eerder is deze activiteit zo goed in een game verwerkt als in dit spel.

Wel jammer is dat de missies niet van hetzelfde niveau zijn als de capriolen op grote hoogte, maar het feit dat ik mij nooit eerder zo goed in het webhoofd heb kunnen verplaatsen, dankzij zowel het webslingeren als de authentieke Spidey aanvallen, zou in mijn geval tot een hogere score hebben geleid.





Spider-Man 2 kent ook wat RPG-achtige beloningen. Een beetje als in straatvoetbal: drie lijken penalty.

Zo zijn de binnenlocaties bijzonder lineair, steevast zijn alle deuren gesloten behalve dat ene deurtje dat je moet binnengaan. Dit botst nogal met de bewegingsvrijheid die je buiten geniet, waardoor de spelervaring inboet aan coherentie.

ALLEGAARTJE

Ik heb in deze review nogal wat titels van andere games aangehaald en dat is geen toeval. Treyarch heeft namelijk nogal wat onderdelen gebruikt uit andere populaire games. Of dit alles samengevoegd een sterke game op zou leveren viel in de conceptuele fase natuurlijk nog niet te zeggen. Veel tijd om daarover na te denken was er ook niet want de game moest natuurlijk gelijk met de release van de film in de winkel liggen.

Laat ik het daarom maar achteraf zeggen: dit is een incompleet aanvoelend allegaartje van grotendeels achterhaalde spelprincipes die weinig motiverend aan elkaar zijn geplakt. Het webslingeren door virtueel New York is best leuk maar zelfs dat gaat vervelen.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW — TREYARCH • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM/MICROSITE/SPIDER-MAN

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — SCORE 88

De game is net effe te kort en de laadtijden te lang; anders had dit fantastische Riddick zeker een Gold Award gescoord!

THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY



Dat maken we niet vaak mee; een game waarvan niemand hoge verwachtingen had, blijkt heel erg goed te zijn geworden.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (hierna genoemd Riddick) is de prequel van de film Pitch Black die hier in 2000 flink flopte. Het draait in deze first-person shooter allemaal om held Riddick (Vin Diesel), die ergens in de toekomst zonder reden in de zwaar bewaakte Butcher Bay gevangenis wordt gemieterd. En daar wil de kale spierbundel natuurlijk zo snel mogelijk uit ontsnappen.

DE MOOISTE

Als je de game opstart valt meteen de visuele pracht op. We bazelen hier dan wel de hele tijd over Halo 2, Fable en Ninja Gaiden maar in mijn bescheiden opinie is dit de mooiste game op de Xbox tot nu toe. In Riddick zijn de ingame beelden van dezelfde hoogstaande kwaliteit als de FMV's, waardoor ik echt het idee had dat ik in een film meespeelde. Helemaal omdat de sfeer perfect neergezet is (de creepy gevangenis en de vuilbekkende inmates werken zwaar op de zenuwen) en Vin en enkele andere acteurs hun stemmen hebben geleend. Echt, ik kan op het visuele aspect weinig aanmerken. Zie de 9 dus als een hele dikke 9.



Ach gut, z'n baasjes zijn zonder 'm op vakantie gegaan.

Als die Diesel eenmaal op gang is, is er geen houden meer aan.

HANDWERK

Qua gameplay moet je Riddick vergelijken met Breakdown. Je zult de vijanden deels met de handen, deels met wapens moeten omleggen. En gelukkig maar dat er oud-hollandsch handwerk aan te pas komt want niemand kan zo lekker nekjes breken als onze Vinnie.

Zoals het een goede shooter betaamt, wordt de actie briljant opgebouwd. Je begint gewoon met de vuisten en dient heel voorzichtig vijanden te killen. Een onvoorzichtige aanval leidt tot een wisse dood, aangezien er overal camera's hangen en bewakers snel ter plekke zijn.

En denk nu niet als je een wapen hebt bemachtigd, 'ha, ik ben er, nu kan ik de rest van het spel lekker knallen' want de game heeft een aantal nare verrassingen voor je in petto. Zo zul je een aantal malen verplaatst worden van Maximum Security naar uiteindelijk Triple Max-Security, en iedere keer zijn je wapens pleite... Kortom stealth en nadenken is net zo belangrijk als bruut geweld.

Je moet ook gebruik maken van de gave van Riddick om 's nachts goed te kunnen zien. Het beeld wordt dan blauw en je kunt dan verder om je heen kijken. De invloed van Splinter Cell wordt dan ook meteen duidelijk, aangezien je door lichten kapot te schieten jouw voorsprong in het donker gruwelijk kan uitbuiten.

SFEER

Hoewel de gameplay dus uitstekend is en goed opgebouwd wordt, maakte deze game op mij vooral indruk door de fenomenale sfeer. Bij Riddick, in tegenstelling tot vele andere filmlicenties, is alles tot in de puntjes verzorgd. Vin is mega stoer vormgegeven, hij lijkt goed, zijn moves zijn vloeiend en zijn teksten bikkelhard.

Ook de gevangenis is prachtig in de game geplaatst. Niks inmates die allemaal op elkaar lijken, nee iedereen is verschillend en je kunt met iedereen praten. Soms schieten ze je zelfs spontaan aan. Er gebeurt sowieso veel (gruwelijkheid) om je heen, ook als je zelf met een totaal andere actie bezig bent.

Een dergelijke mix van gameplay en sequenties maakt dat Riddick je van het eerste moment bij je flikker grijpt en je pas loslaat bij het laatste eindfilmpje.

"RIDDICK GRIJPT JE VAN HET EERSTE MOMENT BIJ JE FLIKKER EN LAAT JE PAS LOS BIJ HET LAATSTE EINDFILMPJE".

Stoer hoor allemaal; alleen die naam van de game... Dat lijkt me beter passen bij een vervolg op zo'n kikkergame als Frogger.



MINPUNTEN

Zo'n lovend verhaal en toch geen Gold Award? Klopt, want een paar minpunten trekken het cijfer onder de 90.

Ten eerste is de game aan de korte kant. Een ervaren gamer speelt 'm in een uur of tien uit, zo schat ik in. Daarnaast word je lijp van de laadtijden tussen de levels. Zeker als je heen en weer moet lopen tussen verschillende sectoren van de gevangenis (en dat komt veel voor), verlies je veel zinloze tijd. Tenslotte is de logica van de levels niet altijd even sterk. Het kwam toch wel een paar keer voor dat ik volstrekt de weg kwijt was en zomaar iets deed, om te merken dat dit dus de goede manier van handelen was. Hmmm...

HET GAMESEVENT VAN HET JAAR

POWER UNLIMITED GAMEPLAY

ZATERDAG 11 EN ZONDAG 12 SEPTEMBER

IT'S ALL THERE!

Zaterdag 11 en zondag 12 september is het zover. De Utrechtse Jaarbeurshal is twee dagen lang het toneel van Power Unlimited Gameplay 2004: het grootste en qua opzet meest brede games event van het jaar. Wat kun je zoal doen tijdens dit mega event?

- tientallen games spelen die nog niet in de winkel liggen
- stands bezoeken van vrijwel alle uitgevers van computergames
- de nieuwste hardware uitproberen
- onder begeleiding van developers zelf proberen een game te maken
- op alle platformen spelen, ook old-school zoals SNES, Dreamcast en Saturn
- meedoen aan competities op PC, Xbox, NGC, PS2, GBA en N-Gage
- tientallen gratis goodies mee naar huis nemen
- meedoen aan verschillende LAN's
- op de foto gaan met boothbabes en gamecharacters
- demonstraties bekijken van de beste gamers van Nederland
- een potje gamen tegen de beste gamers van Nederland
- op een aantal mega-schermen genieten van de nieuwste trailers
- tweedehands games kopen
- vragen stellen aan Nederlandse developers en uitgevers
- live opnames van het gamesprogramma Gamekings bijwonen
- optredens bijwonen van diverse artiesten
- en natuurlijk de feestelijke uitreiking van de Game Awards meemaken

Kortom, alles wat maar een beetje met games te maken heeft, tref je aan op Power Unlimited Gameplay 2004.



EFFE CHILLEN

Kom tijdens je bezoek aan PU Gameplay 2004 ook effe langs bij de PU/Break Out Chillout zone. Hier kun je van alles eten en drinken, je maten van het forum ontmoeten en genieten van allerhande randverschijnselen. Bijvoorbeeld je vet eraf dansen op Dance Dance Revolution (DDR)-arcade kasten, een logo in je haar laten scheren bij de kapper of gewoon de crewleden van de PU en GK ontmoeten.

WAT KUNNEN WE SPELEN?

Het enthousiasme binnen de Nederlandse game-industrie voor Power Unlimited Gameplay 2004 is groot. We gaan er dan ook vanuit dat vrijwel alle partijen op ons event aanwezig zullen zijn en daar hun nieuwste games aan jullie zullen tonen.

Welke titels dat precies zijn, weten we nog niet (releasedata verschuiven heeeeeel soms), maar de uitgevers hebben ons plechtig beloofd er alles aan te zullen doen om speelbare codes van de spellen die in de herfst en de winter uitkomen, op hun stand te krijgen.

Wie weet staan we dus straks met z'n allen in de Jaarbeurs te genieten van Halo 2, Killzone, Burnout 3, Need for Speed Underground 2, Resident Evil 4, Half-Life 2 en Gran Turismo 4!!!

JAARBEURSHAL 3 UTRECHT

TEMMEN

worden ook dit jaar weer de prestigieuze Game Awards uit-en jij bepaalt wie er wint. Het stemmen verloopt geheel via us geen antwoordkaartjes opsturen of dergelijke shit. Daar eerste je PU mee en ten tweede scheelt het je een wandele postbus. En je weet het hè, dat zijn altijd de momenten rd gaat regenen.
f gewoon even naar www.gameplay.nl en klik daar op de EMMEN'. Vervolgens wijst alles zich vanzelf. Er kan in de vol-gorieën een stem worden uitgebracht:
ame / beste PS2-game / beste Xbox-game / beste NGC- te GBA-game / beste online game / beste spelcomputer / accessoire / beste winkelketen / beste gameshop.
bij een aantal categorieën al een kleine voorselectie n de beste en meest populaire games van 2003 tot en 04. Mocht je eigenwijs zijn, dan kun je jouw voorkeur in het 'ANDERS' invullen.
Wil je een kans maken op gratis kaarten dan dien je even je adres in te vullen. Wil je op de hoogte worden gehouden van alle nieuwtjes over de Power Unlimited Gameplay 2004 (welke games komen er, nieuwe stands, aan welke wedstrijden kan ik meedoen, zijn er nog kaarten, etc), dan vul je je emailadres in. Zorgen wij dat je de speciale nieuwsbrief ontvangt.



MEET AND BEAT THE PU CREW

Jan, Boris, Jeroen, Niels, Ed, J.J., Skate, Steven en Jurjen zullen tijdens de twee dagen her en der op de verschillende stands aanwezig zijn om het daar tegen de bezoekers op te nemen. Dus als je altijd al een keer Jurjen's ass had willen whoopen met Mario Kart, Ed de vernieling in willen rijden in GT4 Prologue of Boris willen afslachten in Tekken 4, dan is dit je kans.

OPENINGSTIJDEN EVENT

De deuren van De Jaarbeurs (Hal 3) gaan zaterdag om 13.00 uur open en we sluiten de boel weer af om 21.00 uur. Op zondag is de aanvangstijd 11.00 en stoppen we om 18.00 uur.
Je hebt kortom plenty time om je helemaal lijp te gamen en uit je dak te gaan.

MEDE MOGELIJK GEMAAKT DOOR



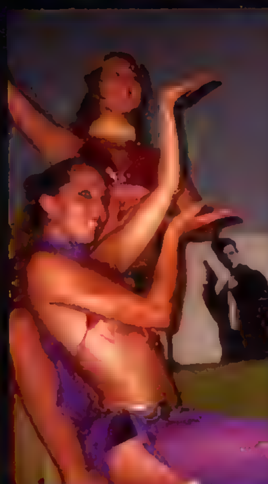




SPONSORED BY







STANDHOUDERS

(onder voorbehoud)

- Sony
- Microsoft
- Nintendo
- EA
- Atari (Novalogic, Acclaim, Sega, Epic)
- Ubisoft
- CD Contact Data (Activision, Midway, Lucas Arts)
- Atoll Soft (Eidos, CDV, THQ)
- Take Two (Rockstar, The Gathering)
- Guerrilla
- Playlogic
- Logitech (hardware)
- Nokia
- Konami
- Vivendi Universal (Sierra, Monolith)
- Global Distributions
- Playseats (hardware)
- Pyramat (hardware)
- Plantronics (hardware)
- De Marine (met games)
- Xboxworld
- Inside gamer
- Cubezone
- Stand met retrogames (Commodore, Atari, Dreamcast, SNES, etc.)
- Gamevillage
- Gameshop Enschede
- Meerdere LAN's

SCORE **89**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Thief: Deadly Shadows is een meesterwerk waar iedere inbreker-wannabee z'n grijpgrage vingertjes bij af zal likken.

THIEF

EENS EEN DIEF, ALTIJD EEN DIEF

Thief: Deadly Shadows heeft de moeilijke taak een trouwe maar kritische fanbase over te halen voor de derde keer met Garrett uit stelen te gaan. Hebben we te maken met een kruimeldiefje of een meestercrimineel?

Thief fans hebben lang naar Deadly Shadows uitgekeken. Na het opdoeken van Looking Glass Studios kwam de Thief franchise in gevaar maar Ion Storm nam het nodige talent over en de serie onder haar hoede.

In dit derde deel leren we meer over Garrett en The City waar hij 's nachts de straten afstruint op zoek naar z'n buit in een spel dat bijna uit elkaar spat van intriges en mysteries.

PAGANS, HAMMERITES & KEEPERS

Ook nu zijn de drie facties weer van de partij die in en rondom de eeuwenoude stad opereren: The Pagans, The Keepers en The Hammerites. En ook deze keer is het 't geheime genootschap van Keepers dat Garrett's hulp inroept.

Volgens de profetieën is er een derde Dark Age op komst en om die voorspelling op z'n waarde te toetsen, moet jij twee belangrijke voorwerpen stelen. Een daarvan haal je bij de Pagans; woestelingen die in de ruige natuur rondom de stad leven en de oergoden vereren.

Het andere voorwerp dien je te gappen bij de Hammerites; een bloedfanatieke, religieuze orde van bouwvakkers en architecten. Met hun gereedschap bouwen ze allerhande stoommachines en kathedralen en slaan ze iedereen tot moes die hen in de weg staat.

Al snel sneak je de bibliotheken van de Keepers binnen (een van de vele supercoole settings die de game rijk is) om zo meer te leren over hun voorspellingen en jouw rol daarin. En aangezien je onderweg allerlei kostbaarheden tegenkomt, vul je je zakken met goud en andere kostbare glimmers.

GARRETT GOES GTA?

Naast het switchen tussen third en first-person (werkt heerlijk), zijn er nog meer veranderingen in vergelijking met de vorige delen.

Ook is de game veel minder lineair. Je kunt diverse missies in zelf gekozen volgorde afwerken en tussen de verhalende hoofdmissies door, de stad afstruinen. De stad is behoorlijk groot en opgedeeld in verschillende districten. Om van het ene naar het andere deel van de stad te gaan, kost wel wat laadtijd, maar op de PC is dat niet meer dan een dikke tien seconden dus verwaarloosbaar.

In de straten van de stad kun je bij sommige medecriminelen - herkenbaar aan het teken van de bebloede hand - je gegapte edelstenen en vazen verpatsen en bij andere collega's koop je diverse pijlen (waterpijlen om brandende toortsen uit te

IN HET CACHOT

Ik raad je bij deze aan om je een keer (bijvoorbeeld als je de eerste keer in The Docks bent) te laten pakken door de City Watch en je in elkaar te laten meppen. Je komt namelijk weer bij in de gevangenis en zo opent zich weer een nieuwe, extra submissie. En zelfs in de stinkende gevangenis valt er weer het een en ander te gappen...


Een echte dief laat niets liggen.

ION STORM • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOS.CO.UK/GSS/THIEF_DS




Zelfs een dief deelt weleens wat uit.


Niet wetende dat het gesprek over het zeer slechte weer ging, spitste de dief zijn oren toen ie hoorde spreken over pijpenstelen.

schieten stonden bovenaan mijn boodschappenlijstje), oliën of flitsbommen.
Je kunt tussen de bedrijven door de zakken rollen van stedelingen, inbreken in huizen, gesprekken afluisteren voor hints over subopdrachten om zo weer wat extra lonkende loot op te strijken. Alleen hiermee ben je al uren bezig.
De straten zijn gevaarlijker dan ooit. Er is namelijk, net als vroeger bij GTA, een factie tabblad dat laat zien hoe de Pagans en de Hammerites zich tegenover je weerhouden. Steel je alle kerken van de Hammerites leeg of dood je te veel Pagans, dan zal men je weten te vinden.
Je kunt weer in een goed blaadje bij ze komen door voor hen opdrachten uit te voeren. Maar bevriend raken met de een, betekent vijanden worden met de ander; dit levert interessante afwegingen op. Leuk is dat je na iedere missie start in Garrett's eigen huis, compleet met oefenruimte voor boogschieten en het kraken van sloten.

SUBLIEM

Naast het majestueuze verhaal kent T: DS een sublieme sfeer, gedragen door prachtige lichteffecten die niet onderdoen voor die uit de Splinter Cell games. Je kunt kaarsen en toortsen doven of je tegen de muur drukken om minder zichtbaar te zijn. De eerste keer dat je het maanlicht compleet met lichtstofjes door een gebrandschilderd raam ziet vallen, is een moment dat je niet snel zult vergeten. Ook de diverse kastelen, tempels, citadels en kathedralen zijn kunststukjes.
Voorts is er de indrukwekkende sound die eveneens zwaar bijdraagt aan de ultieme Thief vibe. Stephen Russell verdient sowieso een lintje, de man verzorgt ten derde male de voice-acting van Garrett en doet dat wederom met verve. Ook andere bekende stemmen keren terug; het voelt voor fans van het eerste uur dan ook weer helemaal vertrouwd als een soldaat van de City Watch de schaduw in tuurt en roept "Where Are You, Taffer? I Know Someone Is Taffin' About!"

"EEN FANTASTISCH AVONTUUR VAN DE MEESTERLIJKSTE DIEF DIE OOIT BESTAAN HEEFT."

THIEF OP XBOX

Na een beginnetje gemaakt te hebben met Thief op de Xbox, kan ik stellen dat voor console-only gamers dit eveneens een aanrader is.
Wel irritant zijn de langere laadtijden en de wat mindere graphics. De missies en het meeslepende verhaal staan echter als een huis en het heimelijke gevoel dat je al sluipend en stelend beleeft, is op de Xbox net zo fraai, intens en opwindend als op de PC.
Toch, op de PC oogt en voelt het allemaal gewoon zoveel lekkerder dat ik die versie prefereer boven de Xbox-variant.

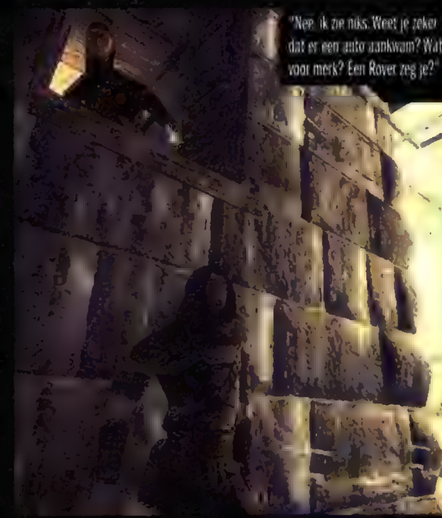
WISPELTURIG

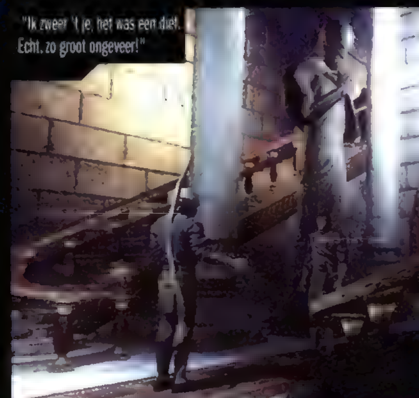
Valt er dan niks aan te merken op T:DE? Oh, jawel maar het zijn stofjes die je met een lichte beweging van je schouder klopt.
De graphics lopen wellicht wat achter op de Far Cry's van deze wereld maar eerlijk gezegd interesseert me dat net zoveel als een buidel vol eurocenten. De duisternis en de lichteffecten zijn subliem en de sfeer van de hele game is ongeëvenaard.
En ja, de ragdoll physics die lichamen ineen laten zakken na een klap van je ploertendoder, zijn eerder hilarisch dan realistisch maar ook dat is overkomelijk.
En ja, de A.I. is soms erg wispelturig. Stadsbewoners en patrouillerende ridders uiten slechts verbazing, ook al maak je in een kamer alle kaarsen uit en wordt het opeens pikkedonker; dat is op zijn zachtst gezegd vreemd. Tegelijkertijd is de reactie van diezelfde NPC's weer superscherp waar het gaat om geluid dat je maakt.

HOLLYWOOD

Het is echter de som van delen die maakt dat deze game een prachtig cijfer verdient. Verhaal, sfeer, gameplay en het totale Thief universum is zo sterk en geloofwaardig dat ik helemaal begrijp dat Ion Storm is benaderd voor het maken van een film over Garrett en zijn dievenstreken.

De intriges en plotten zijn beter dan in menige Hollywood film en Deadly Shadows weet soms eenzelfde broeierige sfeer op te roepen als (de verfilming van) Umberto Eco's In The Name Of The Rose. Trouwe Thief fans kunnen hun twijfel en scepsis dus rustig in een kist wegstoppen en de sleutel weggooien. En stealth fans die net komen kijken, zullen eveneens ondergedompeld worden in een fantastisch avontuur van de meesterlijkste dief die ooit bestaan heeft.


"Nee, ik zie niks. Weet je zeker dat er een auto aankwam? Wat voor merk? Een Rover zeg je?"


"Ik zweer 't je, het was een dief. Echt, zo groot ongeveer!"


"Heren, heren toch. Ik zei m'n hobby is kastelen, niet de kas stelen!"

GENRE: STEALTH-ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



Een niemendalletje dat pas leuk wordt als je het met vrienden speelt. Ben jij zo'n party gamer?

WARIO WARE INC.

MEGA PARTY GAME$

Dik tweehonderd games van amper drie seconden per stuk. De meeste rechtstreeks gekopieerd uit de GBA-versie. Geschikt voor vier spelers. Is Wario Ware Inc. Mega Party Game$ iets voor jou? Je komt er snel achter met de Wario Ware Mini Party Reviews!





Dat heb ik zomers op de camping ook. Dan kan ik zolang niet naar de plee dat als alles dan loskomt, ik boven het wc-deurtje uit kan kijken.

Hoe het werkt? Kies zonder dralen de persoonsbeschrijving die het best bij je past, en je ziet meteen welke waardering jou op je lollige lijf is geschreven! Leef je uit en doe je ding! Misschien nog goed om er bij te vermelden dat deze Wario Ware voor € 30,- in de winkels ligt.

1 JE HEBT GEEN VRIENDEN MAAR SPEELDE WEL DE GBA-VERSIE VAN WARIO WARE. DAAR WAS JE SNEL MEE KLAAR.

Dan zul je nog sneller zijn uitgespeeld met deze Cube-versie, want die leunt op dezelfde hectische actie. In een steeds hoger tempo moet je allerlei even debiele als kortdurende opdrachten uitvoeren, zoals het putten van een golfbal, het steken van een draad door het oog van de naald en een wheelie maken met een motor. Je hebt het allemaal wel gezien. En zonder vrienden kun je niets met de uitgebreide party-opties.

SCORE: 25

2 JE VOND DE GBA-VERSIE ERG LEUK MAAR JE HEBT NOG STEEDS GEEN VRIENDEN.

Je zult wel een tijdje zoet zijn met de steeds weer nieuwe vormen waarin je steeds weer dezelfde minispelletjes door kunt spelen, waarbij tempo en moeilijkheidsgraad de hersendruk al snel laten oplopen tot krankzinnige hoogten.

Toch zal zelfs de grootste freak al snel concluderen dat die paar achterlijke extra filmpjes niet de moeite waard zijn om eindeloos te blijven touwtjespringen en neusophalen. Misschien toch eens de kroeg in?

SCORE: 47

3 DE GBA-VERSIE SPRAK JE IN HET GEHEEL NIET AAN MAAR JE HEBT WEL VRIENDEN.

Eigenlijk hou je niet zo van humor, en je kunt je niet voorstellen dat deze bak onzin ook maar een spoor van een glimlach op je gezicht kan achterlaten. Als het je lukt om je scepsis opzij te zetten en drie vrienden ook zo gek te krijgen, dan moet je de microgames zeker eens onder het toeziende oog van The Doctor spelen. Deze dwingt je om minispelletjes met je tenen te spelen of op andere manieren jezelf voor lul te zetten, waarbij je vrienden functioneren als juryleden die moeten beslissen of je wel of niet aan de eisen van The Doctor hebt voldaan. Hilariteit gegarandeerd!

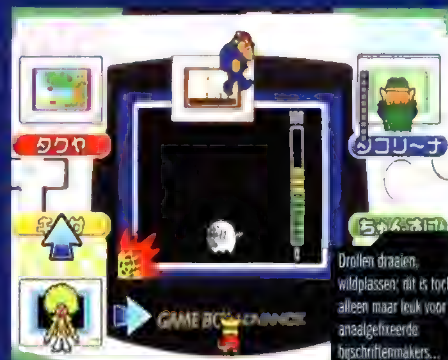
SCORE: 60

4 JE VOND DE GBA-VERSIE HELEMAAL TE GEK EN HEBT ÉÉN, TWEE OF LIEFST DRIE EVEN MAFFE VRIENDEN.

Ik hoef jou niets meer te vertellen. Jij hebt al lang begrepen dat de geflipte actie vooral goed tot zijn recht komt als je om beurten of gelijktijdig met en tegen vrienden speelt in allerlei tof bedachte en absurd gepresenteerde spelvarianten, waarbij de vele mogelijkheden je vrienden te dissen de feestvreugde aanzienlijk verhogen.

Dat de makers van de game hebben vergeten de kracht van de Cube te gebruiken voor werkelijk nieuwe minispelletjes neem je voor lief.

SCORE: 80



Drollen draaien, wildplassen: dit is toch alleen maar leuk voor anaalgefixeerde bijschriftenmakers...

5 JE HEBT EIGENLIJK NOOIT SERIEUS OVERWOGEN DE GBA-VERSIE TE CHECKEN MAAR RAAKT NU TOCH WEL EEN BEETJE NIEUWSGIERIG...

Zoals je uit bovenstaande regels wel een beetje hebt begrepen, draait alles in Wario Ware om korte, heel simpele minispelletjes, vaak direct geïnspireerd door scènes uit klassieke videogames.

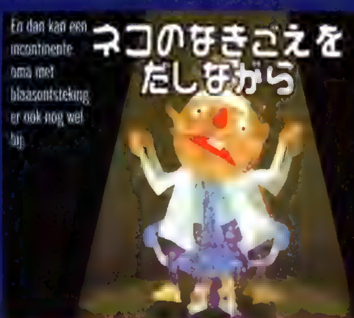
In een soort uitputtingsslag moet je deze, onder druk van een immer tikkende tijdbom, achter elkaar voltooien. In een spel voor één speler kun je op deze manier diverse series van 25 levels voltooien om steeds weer nieuwe speltypen en bonusdingen vrij te spelen.

Dit zal door de meeste spelers al snel als betrekkelijk zinloos worden ervaren, tenzij er enkele vrienden bereid zijn in de fun te delen. Dan blijkt deze game goed voor heel wat uurtjes hilarische strijd, al zou ik persoonlijk toch eerder voor een Mario Kart: Double Dash, Mario Party 5 of Smash Bros. Melee gaan.

SCORE: 89



Ja hoor, zij moeten ook al nodig...



En dan kan een incontinente oma met blaasontsteking er ook nog wel bij.

NINTENDO BENELUX • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	
7	6	5	50

Driv3r is een game waar veel meer ingezeten had. Het spel is vermoedelijk te snel uitgebracht omdat Atari de concurrentie met GTA: San Andreas niet aandurfde.

DRIV3R

Eigenlijk hadden we de review van Driv3r al een maand geleden moeten plaatsen maar Reflections had elke minuut nodig om deze game af te krijgen en stelde de review-versie pas een week voor de release beschikbaar.

Driv3r ligt nu in de winkels en dat is jammer. Het spel is nog niet af, kraakt en piept aan alle kanten en had best een aardige game kunnen worden als het allemaal niet zo verschrikkelijk afgeraffeld was. Ik heb het niet over de graphics of over de auto's maar ik heb het over details in de gameplay die gewoon ouderwets slecht aanvoelen.
De besturing laat je bij de eerste de beste shootout al in de steek en in plaats van een meeslepende actiescène, krijg je een toestand voorgeschoteld waarbij het de bedoeling is dat je met je pistool in je (recht naar voren uitgestoken) hand een paar bad guys afknalt.
De besturing is zo kut dat je uiteindelijk maar besluit om op te houden met proberen te richten en gewoon naar links en naar rechts beweegt net zolang totdat je de boeven hebt neergeknald. Het deed me een beetje denken aan een shootout in dat westernspelletje dat ik vroeger op de Commodore 64 speelde.

TRIAL AND ERROR

Driv3r voelt niet af. Het spel weet in een paar levels al een frustratieniveau op te wekken dat ik de laatste jaren niet meer heb meegemaakt.
Het bekende trial and error systeem waarbij je een missie net zo vaak speelt totdat het lukt, wordt bruut verkracht door de onredelijkheid waarmee je de missies steeds niet haalt. En je kunt de filmpjes tussendoor ook niet wegklikken! Het is om te janken zo erg.
Dit is een lagere school voorbeeld van slecht videogame design. Ik blijf het gevoel houden dat Reflections gewoon nooit de fout had moeten maken om Tanner uit de auto's te laten stappen. Het werkt gewoon niet goed, het voelt nep en Tanner animeert voor geen meter. Het is gewoon helemaal niks.

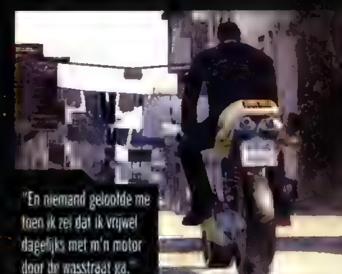
MENTALITEIT UIT DE JAREN '90

De steden zijn redelijk oké vormgegeven maar de auto's die je ziet rijden zijn vaak dezelfde. Vreemd dat Reflections niet veel meer weet te halen uit een machine die zo krachtig is als de Xbox. Het zou toch mogelijk moeten zijn om vele tientallen verschillende auto's tegelijkertijd te laten rijden in plaats van de vrijwel verlaten straten die je nu tegenkomt.
Het meeste plezier in Driv3r kreeg ik nog van de ouderwetse 'car games' die het spel heeft overgenomen van de eerste Driver game. Weet je nog dat je moest ontsnappen aan die politiewagen? Nou, precies datzelfde level zit er nu weer in, alleen ziet alles er een stukje beter uit dan indertijd op de PSone.
Driv3r moet het hebben van de achtervolgingen en dan nog laat het spel veel te wensen over. De verhaallijn is zwak, de besturing vaak kut en iedere keer als Tanner zijn auto uitkomt, moet je op je tanden bijten om niet gek te worden van ellende.
Wat mij betreft was dit het moment van de waarheid voor de Driver serie. Tijd voor Atari en Reflections om er mee op te houden dus en iets leukers te gaan doen want dit is een gamedesign mentaliteit uit de jaren '90.
Rotzooi op de markt brengen, hypen totdat iedereen erop gaat zitten wachten en dan kijken of het verkoopt. Het is een kwaliteitsbedrijf als Atari onwaardig.



"Zachtjes schieten, je maakt al die politieambtenaren wakker."


"Nee! Stop alsjeblieft. We schieten onszelf wel dood!"


"En niemand geloofde me toen ik zei dat ik vrijwel dagelijks met m'n motor door de wasstraat ga."


Certainement obtenir son permis de conduire avec du Boursin. Ofwel: die gast heeft z'n rijbewijs zeker bij een pakkie Boursin cadeau gekregen.

> "IEDERE KEER ALS TANNER ZIJN AUTO UITKOMT, MOET JE OP JE TANDEN BIJTEN OM NIET GEK TE WORDEN VAN ELLENDE"

REFLECTIONS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.DRIV3R.COM

GENRE: ACTION-RACE-SHOOT • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



NES CLASSICS

KLASSIEK OF ANTIEK?

Mocht Nintendo in de toekomst toch nog eens uit de spellenmarkt geduwd worden, dan kunnen de werknemers altijd nog een boerenbedrijf beginnen. Eentje met veel koeien, waar we nu al een beetje medelijden mee hebben want die beesten zullen worden uitgemolken tot ze geen boe meer kunnen zeggen. Dat is in ieder geval de behandeling die de prijskoeien uit de huidige stal van Nintendo krijgen.

DONKEY KONG

Het doet me een beetje pijn om een van mijn all time favourites van een lage score te voorzien, maar in deze vorm en voor deze prijs kan ik dit debuutspel van de aap en de loodgieter gewoon niet aanraden.

De drie verschillende niet-scrollende schermen (het extra level uit de arcade-versie is niet toegevoegd) komen nauwelijks tot hun recht op het kleine scherm van de GBA, en als je ze een paar keer hebt doorlopen, ben je er wel klaar mee.

SCORE: 35

SUPER MARIO BROS.

Als je eenmaal een beetje bent gewend aan de weinig vergevende besturing, zul je optimaal genieten van dit nog steeds erg toffe loop-en-springavontuur. Behalve de graphics komt eigenlijk niets gedateerd of achterhaald over.

De meer dan dertig levels zitten tjokvol geheimen, waardoor je elke keer wel weer iets nieuws tegenkomt, terwijl de vijanden allemaal een eigen karakter kennen en specifieke aanpak vereisen.

Zo uitdagend en krachtig uitgewerkt zien we ze tegenwoordig nog maar zelden, dus als je een platformspelletje op z'n tijd wel kunt waarderen maar deze nog nooit hebt gespeeld: grijp je kans!

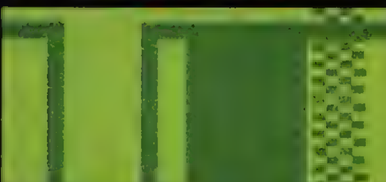
SCORE: 80

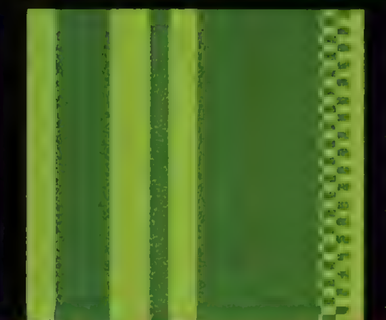
BOMBERMAN

In dit spel moet je bommen plaatsen met het doel muurtjes en vijanden op te blazen, op zoek naar powerups en de uitgang. Dat is heeeeel eventjes leuk maar dan begint het trage en repetitieve spelverloop behoorlijk te irriteren. Zonder multiplayer mode kun je er verder ook niet zoveel mee.

SCORE: 25







ICE CLIMBERS

Ergens op springen met pixelneukerige precisie; daar klaag je inwendig even over maar dan ga je toch maar oefenen om de vereiste sprongetjes een beetje in de vingers te krijgen. Want Ice Climbers nodigt uit om gespeeld te worden.

De game levert het tegelijk onvergevende en charmerende soort gameplay dat je in hedendaagse videogames niet meer zo vaak tegenkomt (goede uitzonderingen op deze regel zijn Monkey Ball en Ninja Gaiden). De verhouding tussen het maken van keuzes en de problemen bij het uitvoeren ervan voelt precies goed maar het gebrek aan variatie doet de game na een paar daagjes ijspret toch wat voortijdig smelten. Mmm, tja, als ik 'm had gekocht, zou ik me net niet bekocht voelen.

SCORE: 60

PAC-MAN

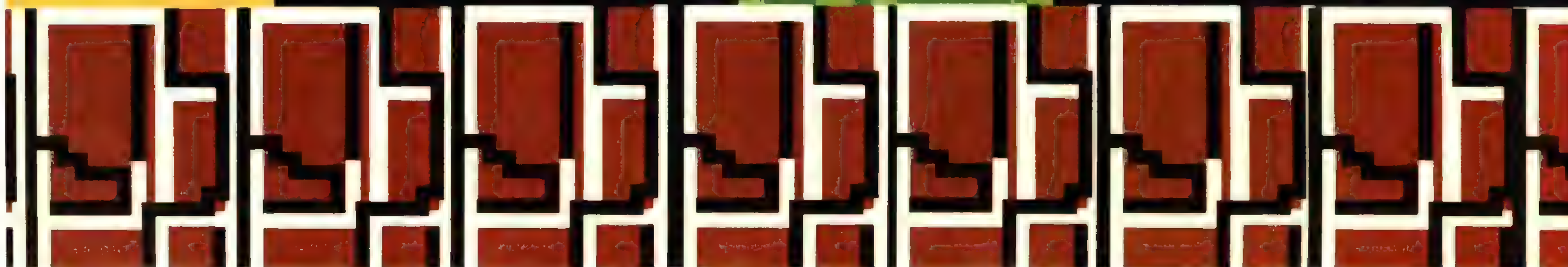
Pac-Man heeft iets van de allure van een Tetris, in de zin dat je het eindeloos kunt blijven spelen zon-

MEER GOUD VAN OUD

Als de serie ook in Europa aanslaat, bestaat er een grote kans dat er meer NES-klassiekers worden afgestoft voor release op de GBA.

In Japan zijn naast de op deze pagina's al beschreven spelletjes ook de volgende titels reeds beschikbaar: Mappy, Star Soldiers, Mario Bros., Clu Clu Land, Balloon Fight, Wrecking Crew, Dr. Mario, Dig Dug, Adventure Island, Ghost 'n Goblins, Twinbee en Ganbare Goemon.

Leuk om allemaal te sparen! Kost je in totaal nog geen 400 Euro!





OP GBA







der dat het gaat vervelen, alleen duurt 'eindeloos' bij Tetris toch nog nét iets langer dan bij Pac-Man. Ik denk niet dat ik iemand hoef uit te leggen hoe het conflict tussen de happelaar en de spoken nu precies in elkaar zit en dus laat ik aan jou over om te beslissen of je nostalgische gevoelens opwegen tegen een middagje op het terras (een fles rosé + twee halve liters bier + fooi = 20 Euro).

SCORE: 45

EXCITEBIKE

Een van de minder bekende games van Miyamoto is Excitebike en toch is de hand van de meester er nog steeds in voelbaar. Het is de bedoeling om je motorfietsje zo snel mogelijk over heuvels en door loopings te crossen, waarbij het van groot belang is om obstakels op de weg te ontwijken en je bike na een sprong evenwijdig te duwen met de landingsplaats.

Leuk spelletje om wat tijd mee te doden, waarbij je ook nog eens je eigen racebanen kunt ontwerpen en opslaan.

SCORE: 65

XEVIOUS

In mijn herinnering was deze toffer. De ene na de andere golf vijanden vliegt het beeld in en jij moet ze neerschieten en ontwijken. En dan zijn er ook nog gronddoelen die je met bommetjes kunt raken en grote kogelspuwende forten die dienstdoen als eindbazen.

Het scherm oogt wat flets; doordat de kleurtonen van vijanden en kogels te weinig afsteken tegen de achtergrond moet je nogal ingespannen turen om niets over het hoofd te zien. Daarbij kreeg ik ook nog eens een zere vinger van al dat geschiet.

Deze ooit zo aantrekkelijke arcadeknaller heeft naar mijn smaak zijn glans inmiddels wel verloren. Onder de noemer "vette shooter!" verstaan we ondertussen wat anders.

SCORE: 35

LEGEND OF ZELDA

Dit is 'm dan, het legendarische debuut van Link en Zelda, de start van een van de mooiste spellenseries aller tijden.

Als je ermee begint valt meteen op dat de game meer leunt op actie en behendigheid dan de tegenwoordige Zelda's. Dat betekent dat je vaak wordt doodgemaakt door monsters maar daar wen je wel aan.

En dan is het smullen geblazen van al die toffe puzzels en typische Zelda-elementen, die ondertussen al tien keer beter zijn uitgewerkt maar in deze oervorm toch ook zeker kunnen bekoren. Voordat ik 'm op de GBA nog eens doorspeelde, kon ik deze game in mijn dromen al uittekenen en door mijn vertrouwdheid met dit avontuur vind ik het moeilijk in te schatten of de hedendaagse gamer wel bestand is tegen de hoge moeilijkheidsgraad, sobere graphics en soms wat onlogische puzzels. Ik zou zeggen: bijt even door, dan raak je vanzelf betoverd.

SCORE: 70



IDEETJES

Omdat Nintendo klaarblijkelijk een beetje in de maag zit met een kast vol klassiekers, doen we de Japanse spellenreus gratis en voor niets drie wat minder commerciële ideetjes aan de hand om deze naar een nieuwe generatie gamers te brengen.

1. Bundel de volgende serie van 8 NES-ports op een enkele spelcassette en lever die gratis bij de GBA Classic NES-version.
2. Verkoop vanaf nu ook alle SNES-ports voor 19,95 Euro.
3. Voeg de NES-originelen als standaardbonus bij elk nieuw deel in een langlopende serie (zoals het originele Metroid bij Metroid Zero Mission werd geleverd).

SHADOW OPS: RED MERCURY — XBOX / PC

SCORE **62** | GRAPHICS **7** | REPLAY **5** | GAMEPLAY **7** | BONO

Een hele matige game waarvan de makers waarschijnlijk ook nooit de ambitie hebben gehad om er veel meer van te maken.

SHADOW OPS
RED MERCURY



Na alle realistische shooters met een overdosis diepgang is het tijd geworden voor een game met een overdosis van het tegenovergestelde van diepgang. Lekker simpel knallen dus.

Shadow Ops: Red Mercury draait om een super exclusief special forces team waarin één man de hoofdrol speelt. Het is geen extreem uitgediept personage; je bent het namelijk zelf.
In deze first-person shooter dien je de wereld te redden van Red Mercury. Wat Red Mercury precies is, blijft de gehele game onduidelijk maar het is super gevaarlijk en de wereld staat een nucleaire holocaust te wachten als het goedje in verkeerde handen valt. Nou, als er ooit een goede reden is geweest om een wapen te pakken en om je heen te gaan knallen dan is dit 'm wel.
Meer dan twintig missies lang ben je op zoek naar een manier om de wereld van de ondergang te redden.

LEGE KAST

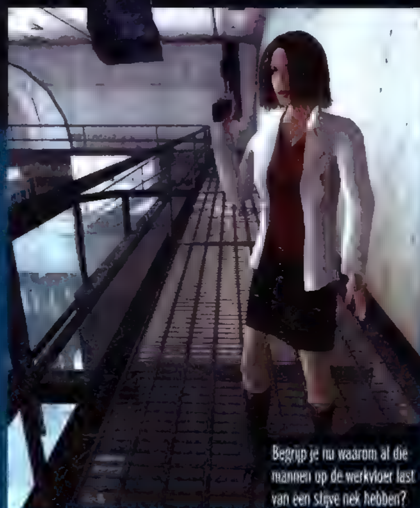
Als we de graphics bekijken is het misschien goed te bedenken dat Zombie in het verleden verantwoordelijk was voor Ecks vs Sever en hun grootste hit een text adventure uit de jaren 80 was genaamd Zork, te spelen op de Commodore 64. Affijn je begrijpt mijn punt.
Maar laat ik niet te veel afdwalen. Bij Shadow Ops gaat het een en ander mis als het op spelbeleving aankomt. Vijandelijke soldaten reageren niet of nauwelijks als ze geraakt worden en dat voelt vreemd aan. Ze horen in slow motion in een zee van bloed naar achteren te vliegen als je ze van dichtbij kapot knalt met een shotgun, en dat doen ze dus niet. In plaats daarvan liggen ze opeens op de grond en verdwijnen ze net zo snel als ze gekomen zijn, de speler achterlatend met een gevoel van "ik moet echt eens op zoek naar een beter wapen".

BEST WEL ONDIEP

Die (fraai afgewerkte) wapens hebben overigens allemaal hetzelfde effect; het voelt goed als je schiet maar het voelt gewoon niet goed als je een vijand raakt. Overigens zijn er in de meeste missies wel heel erg veel tegenstanders. Het is knallen, knallen en nog eens knallen. Vooral als je het spel online via Xbox Live speelt tegen "echte" tegenstanders. Dat werkt overigens best aardig en zoveel shooters zijn er nou ook weer niet voor Xbox Live dus de kans dat je andere Shadow Ops spelers online tegenkomt is best aanwezig. Bovendien deed Castle Wolfenstein het ook best goed en dat spel was in mijn ogen qua diepgang net zo ehh... ondiep.
Maar ren nou niet gelijk naar de winkel om deze game in huis te halen want er mankeert gewoon te veel aan de Multiplayer mode om de hoge aanschafprijs goed te praten.
Het onderdeel VIP escort, waarbij je een speler die bijna geen wapens heeft, heelhuids door een level moet zien te krijgen, is best wel aardig maar de "gewone" Deathmatch en Team Deathmatch games zijn een beetje te oppervlakkig en te oninteressant om lang leuk te blijven.

MEER BALLEN

Alles wat je in Shadow Ops kunt doen, heb je waarschijnlijk al eens in een andere game gedaan. Daarnaast voelt de game gewoon erg 'maatje 42' en laten we eerlijk zijn, anno 2004 willen we toch meer van onze Xbox Live spelervaring dan gewoon een beetje dom knallen zonder er bij na te hoeven denken. Ik speel in ieder geval liever iets met wat meer ballen.



Begrijp je nu waarom al die mannen op de werkvloer last van een stijve nek hebben?



Wie is dat een kleine mannetje dat door de lucht in gaat. Kabouter Plof?

"IK SPEEL LIEVER IETS MET WAT MEER BALLEN."



Hé kijk uit man: je broek zakt af!

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: MULTIPLAYER VIA XBOX LIVE - CO-OP MODE EN DEATHMATCH MODE • VERWACHT: OUT NOW

ZOMBIE • ATARI • TEL: 040-[illegible] • [illegible]

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	9	8	84

Sam Fisher heeft duidelijk moeite met Sony's hardware maar de stealth gameplay blijft (vooral in multiplayer) meesterlijk.





"Don't shoot me, I'm not the Dutch bondscoach!"



"Don't shoot me, I'm only the pianoplayer."



Natuurlijk lucht het enorm op maar dat nadampen kan Sam weleens verraden.

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

Sam Fisher doet het met alles en iedereen. Dus was het slechts een kwestie van tijd alvorens de meesterspion ook naar de PlayStation 2 sloop voor zijn tweede spionageavontuur.

De PS2-versie van Pandora Tomorrow is een poort, dus het verhaal draait nog steeds om de Indonesische guerrillabeweging Darah Dan Doa waarvan het kopstuk Suhadi Sadono uitgeschakeld moet worden. Dus wordt NSA superspion Sam opgetrommeld om de zaak tot een goed einde te brengen, daarbij geholpen door z'n karakteristieke moves, allerhande wapens en spy-gadgets.

PLAK & KNIP

Ondanks alle overeenkomsten, merk je al snel dat Pandora op de PS2 op sommige punten afwijkt van de Xbox en de PC-versie.

Allereerst zijn de graphics een tikkeltje minder en hoewel 't er allemaal nog best lekker uitziet, vond ik het grafische verschil tussen PS2 en Xbox bij deeltje 1 minder groot dan nu.

Veel belangrijker is echter het soms behoorlijk storende knip- en plakwerk dat de makers hebben toegepast. Te pas en te onpas krijg je savepoints, checkpoints of een laadbalk voor je kiezen.

De levels (waar iedere liefhebber van spannende stealthmissies van smult) zijn zo erg in stukjes geknipt dat je voortdurend uit de game gehaald wordt.

Ook de laadtijden zijn een stuk langer dan op de Xbox/PC, en aangezien de SC: PD gameplay nogal wat trial & error vraagt (op zich niet erg), uit dat zich hier keer op keer in het bekijken van laadbalken. Grom!

ONLINE

Een ander raar ding is het feit dat je op de PS2 niet alle lampen kapot kunt knallen, een van de tofste dingen van de Xbox/PC-versies. Ik vind dat een beetje flauw. Op zich vormt dit weer een extra uitdaging en er is vaak nog genoeg donkerte om je in te verbergen, maar toch... Kon de PS2 het allemaal niet meer aan of had Ubisoft niet genoeg tijd om de game te optimaliseren voor de PS2?

Wat gelukkig wel lekker draait is de online mode. Twee huurlingen tegen twee spies waarbij beide kampen unieke moves en gadgets hebben. Dit is en blijft een meesterlijk onderdeel en naast Socom dé reden om met je PS2 online te gaan.

Toch heb ik sterk de indruk dat Ubisoft zich een beetje verslikt heeft in deze versie van Pandora Tomorrow.

Daar waar bij het originele Splinter Cell de latere PS2-versie, de Xbox en de PC-versie zelfs in sommige punten voorbij streefde (met o.a. een compleet nieuwe missie en coole CGI's), moet het hier een kleine knieval maken en komt de missende power van Sony's console duidelijk aan het licht.

"HÉB JE DE MOGELIJKHEID, DAN RAAD IK JE TOCH AAN SAM'S AVONTUUR OP DE PC OF DE XBOX TE SPELEN."

SAM OP DE CUBE

De GameCube-versie van Pandora Tomorrow moet op het moment dat deze PU in de winkels ligt, zo goed als af zijn. De Cube-versie moet het echter doen zonder online gameplay en dat is toch wel heel jammer. Het zijn namelijk juist de online speelmodi die ervoor zorgen dat je deze game wilt blijven spelen.



"Ik vraag 't je nog één keer: suiker en melk in je koffie?"

TOF

Is Pandora Tomorrow vanwege de 'achteruitgang' op de PS2 nu een matige game geworden? Ik vind van niet.

De missies zelf zijn zeker nog tof en de online gameplay is op de PS2 eveneens ijzersterk, dus PS2 only gamers halen hier zeker dagen en nachten fun uit.

Maar héb je de mogelijkheid, dan raad ik je toch aan Sam's avontuur op de PC of de Xbox te spelen.

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.SPLINTERCELL.COM — GENRE: STEALTH-ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **82**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	6	8

Sudeki laat wat steekjes vallen maar de heftige, oogstrelende combat en de sprookjesachtige werelden maken veel, zoniet alles goed!

SUDEKI

Zowel Jeroen als Jan hebben Sudeki uitgebreid gespeeld en waar eerstgenoemde behoorlijk kritisch is, ziet Jan het allemaal een stuk positiever. Het oordeel is aan jullie...

Ik ga er gevoeglijk vanuit dat de meeste PU lezers nu wel weten dat we hier te maken hebben met een actievolle RPG waarin je met vier avonturiers op pad gaat: de zwaardvechter Tal, de tovenares Alish, de katachtige strijdster Buki en de wetenschapper en gunslinger Eelco.
Je bestuurt altijd één personage, terwijl de computer de overigen bestuurt maar met één druk op de knop wissel je tussen je vier helden. Tijdens het spel ontrafelt zich een verhaal dat een stuk onderhoudender is dan dat van de gemiddelde RPG waar het Grote Kwaad al van meet af aan bekend is. In Sudeki is niet alles wat het lijkt!

CHARACTERS

De personages missen op een of andere manier een bepaalde coolness die Final Fantasy figuurtjes standaard altijd wel hebben. Tal en Alish vind ik cool en daarom heb ik ook het meest met hen gespeeld, de andere twee karakters vind ik toch wat minder. Jeroen vindt dat alle karakters niet goed tot leven komen en op dat punt ben ik het totaal niet met hem eens! Ieder personage wordt uitvoerig geïntroduceerd en is totaal anders qua attitude, mogelijkheden, combat en puzzelen.
De puzzels zijn weliswaar over het algemeen vrij simpel en voorspelbaar maar dat is helemaal niet erg; het is combat wat de klok slaat en die is even vet als oogstrelend.

COMBO'S

Ieder karakter heeft combo's en speciale moves ter beschikking, waarbij de spirit gepowerde moves in slowmotion in beeld komen en dat maakt battelen tot een sensatie. Heb je bovendien genoeg Spirit

SUDEKI 2

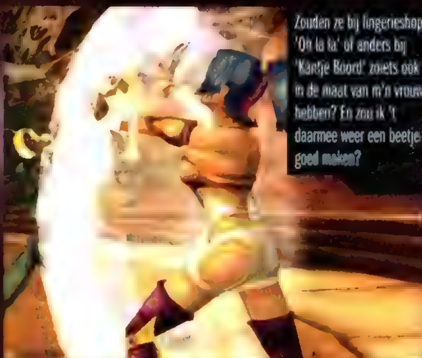
Climax heeft tijdens de ontwikkeling aangegeven van Sudeki een franchise te willen maken.
Alles staat of valt natuurlijk met het verkoopsucces van deze game maar als de ontwikkelaar de kritiek ter harte neemt, zou een beoogde sequel wel eens het meesterwerkje kunnen worden dat men nu al voor ogen had.


"Eerlijk zeggen: zijn die tieten nep?"

CLIMAX • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM/EN-US/SUDEKI




Jarenlange training bij de regionale selectie leverde hem een verwoestende backhand op.


Zouden ze bij lingerieshop 'Oh la la' of anders bij 'Kantje Boord' zoiets ook in de maat van m'n vrouw hebben? En zou ik 't daarmee weer een beetje goed maken?

Power dan kun je ook je persoonlijke Beschermgeest oproepen die voor je knokt of zelfs alle vier de Spirits combineren voor een mega-giga beeldvullende, allesverwoestende niemand ontzien-de combo. Erg handig tegen levelbosses, al zul je met zo'n gelinkte strike natuurlijk niet meteen de bad guy hebben verslagen.
Kijk, en daar hoor ik Jeroen dus helemaal niet over. Over die sensatie die je ervaart wanneer je de ene na de andere coole combo eruit drukt en aan elkaar linkt. De hack & slash van Diablo II of Dark Alliance II is schaamteloos simpel in vergelijking met de regenboog aan special effects die hier van je scherm druipt.

MEMORABEL

Jeroen heeft een punt als ie aanstipt dat het first-person perspectief van Alish en Eelco even wennen is maar waarom dat niet mag van hem in een game als dit, is mij een raadsel. Er is toch geen wetboek der RPG's?
Dat het vrij makkelijk is vijanden te verslaan (rondjes rennen en rechtertrigger ingedrukt houden), klopt... maar dan vooral in het begin van de game. Later wordt het veel pittiger en bovendien kies je dan voor de luie manier.


Rood bodystockinkje en de boze wolf.


Tal onthoofdt in één keer, dat kun je van de aan Al-Qaeda gelieerde ontvoerdersbende van Jama'al Al-Tawhid niet zeggen.

Ik zelf ben veel meer een close combat man en heb dus voornamelijk met Tal en zijn vette zwaard lopen hakken. Dat ziet er veel toffer uit dan de first person view van Eelco en Alish en is ook leuker om te spelen. Hierdoor komt de real-time combat veel beter tot zijn recht.
Jeroen's puntje over de A.I. moet ik deels erkennen maar het is niet zo zwart/wit als hij stelt. De makers laten jou - en dus de held die je op dat moment bestuurt - de vetste actie ervaren. Het zou een beetje flauw zijn als de andere drie alle monsters aanpakten en je zelf niets meer hoefde te doen, toch?
Daarbij zijn de levelboss gevechten na Ninja Gaiden toch wel tot de meest memorabele die ik in tijden heb ervaren. En ook de hele wereld van Sudeki is van A tot Z gevuld met avontuur. Je bent hier zeker een kleine twintig uur mee bezig. Dat alles gaf voor mij de doorslag...


"Schat ik kan het uitleggen. Ik was dronken... en... het was niet eens lekker... en... ik weet zelfs niet meer hoe ze heet... en... ik hou van je... en..."


Dan heb ik toch liever af en toe wat servies naar m'n hoofd.

JEROEN VS SUDEKI

Het verhaal is meeslepend, de graphics zijn oogstrelend maar de speelervaring vind ik weinig vernieuwend en laat steekjes vallen, en dan druk ik me nog voorzichtig uit.
Neem het idee om twee van de vier beschikbare characters in gevechten zo te besturen dat je door hun ogen kijkt (first-person). En dat je met de R-knop al schietend monsters en andere gedrochten naar het hiernamaals knalt. Wie heeft dit in hemelsnaam verzonnen? Buiten het feit dat het vreemd is, werkt het ook nog eens te goed. Ik heb een eindbaas naar het hiernamaals geholpen door alleen maar de rechter trigger ingedrukt te houden en zijn aanvallen te ontwijken!
Positief punt voor iedereen die random battles haat: er zijn geen random battles. Jammer is dan weer dat je de gevechten nu afhandelt op vaste punten in de wereld. Dus heb je ergens al eens gevochten, dan kun je er donder op zeggen dat je daar de eerstvolgende keer dat je er komt weer moet knokken.
Dan de A.I. van je metgezellen. Je kunt ze drie verschillende opdrachten meegeven: aanvallend, defensief of terugtrekkend. In de praktijk leveren de eerste twee het volgende op. Stel je aanvallend in dan zal het personage als een soort kip zonder kop aan blijven vallen, iets wat resulteert in een snelle dood.
Stel je verdedigend in dan zal hij af en toe een klapje uitdelen maar meer ook niet. Dat betekent dat je voornamelijk alles alleen uitroeit, om vervolgens de door de computer gestuurde personages alsnog uit hun benarde positie te bevrijden. Verder zullen jouw vrienden zichzelf nooit healen, tenzij jij een spreuk gebruikt of een sapje opdrinkt dat iedereen zijn gezondheid aanvult.
Verder vind ik dat de puzzels te makkelijk zijn en dat de characters nooit echt tot leven komen.
Als gamer die zeer regelmatig een rollenspel in zijn GBA, PS2, GameCube en Xbox steekt, kan ik je verzekeren dat er betere spellen zijn in dit genre.
Het enige positieve is, voor iedereen met een Xbox die wacht op een traditioneel rollenspel dat zich afspeelt in een land vol koene ridders, dat Sudeki de enige Xbox RPG in dat specifieke genre is.

SCORE 72

GENRE: ACTION RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 20 AUGUSTUS

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN — PLAYSTATION 2

BORIS **68** | GRAPHICS **8** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **7**

Ik heb gewoon een zwak voor de Syphon Filter serie, en dat maakt het extra moeilijk om aan te zien dat Sony de serie niet naar een hoger niveau heeft weten te tillen.





SYPHON FILTER
THE OMEGA STRAIN


Kijk maar uit: Edgar Davids kan heel hard schieten.


Oooooooh, wie heeft dat stoplicht omgebogen?


"Give me head, zei ie. Nou dat kan ie krijgen!"


"He heb ik jou niet eerder gezien in een first look een paar maanden geleden? Man, je bent geen spat veranderd!"

In een tijd waarin ongeloofwaardige verhalen over terroristen die de wereld willen vergiftigen met een biologisch virus allang niet meer ongeloofwaardig zijn, moet Sony misschien eens nadenken over een nieuwe plotwending voor de Syphon Filter serie.

Syphon Filter: The Omega Strain is alles wat de serie altijd al had moeten zijn. De shootouts zien er fraai uit, de animatie is kilometers vooruit gegaan en de game is zelfs online te spelen, maar op een of andere manier werkt het allemaal averechts. Zoals Tony Soprano zegt: "Be careful what you wish for. You just might get it". Sommige dingen moeten er zijn om over te dromen. De vorige delen van Syphon Filter draaiden om de vette shootouts. Het was allemaal net niet perfect uitgewerkt maar de wetenschap dat deze game op een dag zijn gezicht zou laten zien op een PlayStation 2 was genoeg om de kleine foutjes door de vingers te zien.
Op de Power Unlimited redactie droomden we weg bij de gedachte aan al het moois dat deze serie ons zou brengen op een grafisch superieur platform. De game zou staan te glimmen aan de overkant tussen het knalgroene gras maar zoals zo vaak het geval is bij groen gras aan de overkant...

MULTIPLAYER?

Waar gaat het mis? We kwamen tot de verrassende ontdekking dat een boel frustraties en ogenschijnlijk domme gamedesign beslissingen met name opspelen in een singleplayer game. Zo moet je bij mij echt niet aankomen met vijanden die vanzelf weer respawnen, dat vind ik zo verschrikkelijk nep. Als je iemand overhoop knalt dan mag je er toch wel vanuit gaan dat ie niet twee minuten later weer voor je neus staat.
In multiplayer echter, blijkt al snel dat vijanden niets meer zijn dan lopende ammo opslagplaatsen. Je knalt ze voornamelijk af om hun kogels op te pakken. Daarnaast voelt de game in multiplayer ook een stuk evenwichtiger.

PLAYSTATION ONLINE

De meeste levels zullen in singleplayer mode een onzalige tocht zijn langs allerhande verschillende mission objectives die de vervelende gewoonte hebben om je de hele tijd van hot naar her te sturen. Op een gegeven moment werd ik echt bijna misselijk van de gedachte dat ik weer helemaal terug door dat takke level moest om een of ander kut gasmasker te halen omdat ik anders niet door een of andere buis kon kruipen.
Speel je de game echter via PlayStation Online in co-op mode met z'n vieren tegelijk dan kun je de verschillende opdrachten gewoon onderling verdelen. Een zoektocht van anderhalf uur verandert op deze manier in een spannende race tegen de klok waarbij je echt niet langer dan een dik kwartier bezig bent met het clearen van een level.

> "ALS JE IEMAND OVERHOOP KNALT DAN MAG JE ER TOCH WEL VANUIT GAAN DAT IE NIET TWEE MINUTEN LATER WEER VOOR JE NEUS STAAT"

MULTIPLAYER ONLY?

Syphon Filter is een multiplayer game in hart en nieren maar het is een coop game en er zijn maar zeventien levels. Misschien vind je het leuk om dezelfde levels keer op keer opnieuw te spelen maar ik vraag me af of iedereen daar zo over denkt. Al met al is deze Syphon Filter een aardige online coop actie game maar in singleplayer mode is het allemaal wel erg kort door de bocht. Bedenk dus goed of je deze game online gaat spelen als je hem koopt want anders raad ik je aan om gewoon lekker de Olympische Spelen te gaan kijken ofzo.

GENRE: TACTICAL SHOOTER • AANTAL SPELERS: MULTIPLAYER VIA PLAYSTATION ONLINE: COOPERATIVE PLAY • VERWACHT: OUT NOW — SCEA • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • NL.PLAYSTATION.COM

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 74

WAARSCHUWING: Richard Burns Rally is niet voor iedereen. Het is alleen leuk als je óf rallyfreak bent met een Subaru-tattoo, óf als je tijd te veel hebt. Voor de rest geldt: laten liggen die game.

RICHARD BURNS RALLY

Developer Warthog wilde met Richard Burns Rally de diepste simulatie van de edele rallysport ooit produceren. En het moet gezegd, Colin McRae is A2 Racer 35 vergeleken met dit spel. Of om met de woorden van Ed te spreken: 'dit is geen grap meer'.



De inhoud van RBR zal de rallyfan bekend voorkomen. Je kunt een rallyschool (lees tutorial) afwerken, gewoon los gaan op een circuit, het kampioenschap afwerken of snelle tijden neerzetten en dat doe je allemaal met (slechts acht) vette rallywagens. Dat lage aantal bolides vind ik overigens geen bezwaar; wie rijdt immers het complete kampioenschap van WCR met alle aanwezige wagens...
Wie mij een beetje kent, weet dat ik kick op simulaties. Ik wil gewoon dat de beste coureur wint en niet degene die het gaspedaal het diepst kan intrappen. Daarbij is rallyrijden misschien wel de moeilijkste racediscipline. Je moet echt master zijn van stuur en gas- en rempedaal, anders vlieg je van de weg af en kun je een snelle tijd wel vergeten.
In het huidige rallygame-aanbod kon je echter, zeker in Easy mode, regelmatig even de natuur langs de baan verkennen. Dat tijdsverlies haalde je toch wel weer in, en dat is crap als je het mij vraagt.



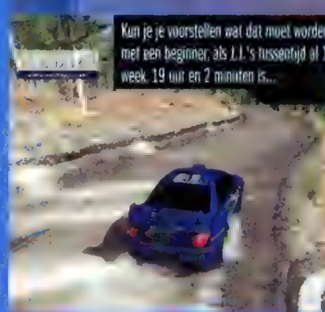
"Snel bukken, daar trapte m'n moeder vroeger bij schoolreisjes ook altijd in!"

TRICKY

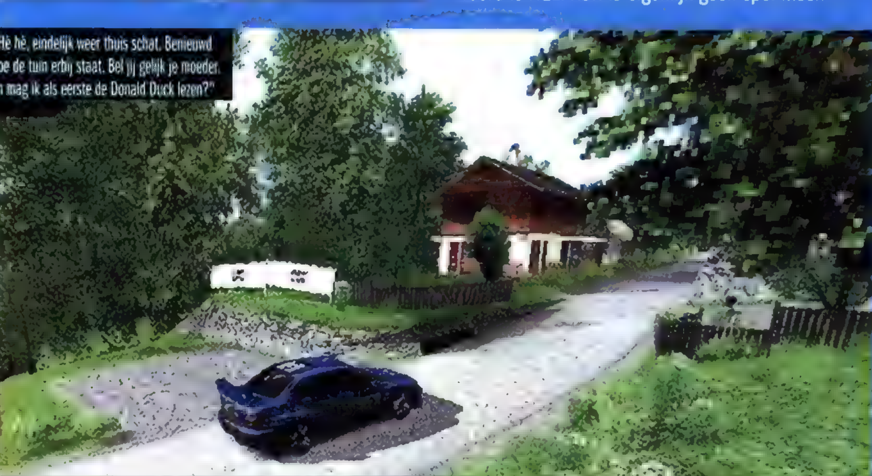
Anders dan in vrijwel alle rallygames is in RBR een slippertje meteen funest. En ik lul niet!
Ik zal middels een paar voorbeelden even aangeven hoe tricky deze game is.
Alle schade heeft bijvoorbeeld grote gevolgen voor je rijstijl. Achtervleugel eraf leidt tot minder downforce en dus minder grip. Te veel, te hard remmen sloopt je banden en dus heb je na een tijd veel minder grip. Kuilen, steentjes, etc. zorgen voor flinke zwiepers aan het stuur (en je trekt de wagen hier echt niet eventjes recht want dat gebeurt in het echt bij 140 kilometer per uur ook niet).
Het weer kan roet in het eten gooien, en echt hardcore, dus niet beetje glibberen maar echt slippen als je geen regenbanden hebt en de weg nat is.
De A.I. is zeker in de speciale Challenge mode killing. In deze laatste mode heeft Burns de tracks zelf gereden en dien jij het tegen hem op te nemen. Ik hoef je niet te vertellen dat mijn achterstand in het begin meerdere minuten bedroeg.
Kortom, dit spel is slechts voor weinigen weggelegd. Dit is rallyrijden in zijn meest pure vorm en zoals je weet, zijn er maar een paar gasten wereldwijd die zo hard over achterafweggetjes kunnen speren.

HAMVRAAG

Hamvraag is nu: is RBR een leuk spel? Het antwoord is NEE. RBR is eigenlijk geen spel meer.


Kun je je voorstellen wat dat moet worden met een beginner, als I.I.'s tussentijd al 1 week, 19 uur en 2 minuten is...


Zo'n moeilijke game, en dan kun je ook nog eens hopeloos verdwalen!


"Hè hè, eindelijk weer thuis schat. Benieuwd hoe de tuin erbij staat. Bel jij gelijk je moeder, en mag ik als eerste de Donald Duck lezen?"

"HAMVRAAG IS NU: IS RBR EEN LEUK SPEL? HET ANTWOORD IS NEE. RBR IS EIGENLIJK GEEN SPEL MEER."

Gasten die effe lekker door het zand willen rossen kunnen beter WRC of CM 4 pakken want dit spel zal hen nog geen minuut fun opleveren. Ze zullen meer van de zijkant van de track zien, dan van het parcours zelf.
Vergelijk RBR met de Microsoft Flight Simulator-reeks; een stuk software dat je in staat stelt om na heeeel lang oefenen veilig met een jet te vliegen. RBR levert alleen lol op als je na weken oefenen eindelijk die goede tijd neerzet (en dan heb ik het echt nog niet over de nummer 1 positie). Frustratie, slechte tijden, veel, heel veel crashes, ghosts die van je wegsperen alsof je stilstaat, etc. Je moet het er allemaal voor over hebben als je dit spel wilt masteren. En dan... dan heb je ook wat.

WARTHOG • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM

GENRE: RALLY-SIM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



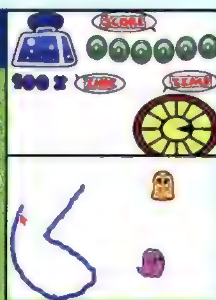
SPEELSESSIE MET DE N

ALLE MOGELIJKHEDEN OP EEN RIJTJE

In plaats van een indruk te geven van complete spellen, focust Nintendo zich vooralsnog vooral op de veelzijdige besturingsmogelijkheden die de Nintendo DS zal bieden. We hebben de demootjes inmiddels door en door gespeeld, en bieden op deze pagina's een overzicht van de mogelijkheden.



TEKENEN

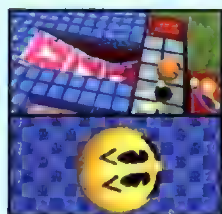


TIKKEN EN KIEZEN



Opties en voorwerpen kiezen doe je op de DS door simpelweg je keuzes aan te tikken en dankzij het tweede scherm hoef je hiervoor het spel niet eens te onderbreken. Dat zal goed van pas kunnen komen in de aangekondigde nieuwe DS-avonturen van Link en Mario, en we zien ons ook nog wel Pokémon en bijpassende moves selecteren met de stylus.

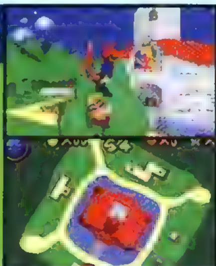
ROLLEN



De Pac 'n Roll-demo laat je Pac-Man in de doolhof op het bovenste beeld bewegen door met de stylus op het onderste beeld een uitvergrote Pac-Man-bol in verschillende richtingen te rollen.

In Wario Ware kun je op vergelijkbare manier een steen ronddraaien, tot je het gezicht van Wario erop hebt gevonden.

STUREN



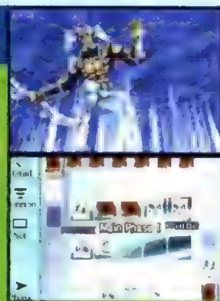
KLIKKEN EN SLEPEN



Het met vaart klikken en slepen van een disc tegen een puck in de naamloze tafelhockey-demo, en het slepen van een vangnet door een zee vol vissen in Wario Ware, voelde in beide games goed aan. Het muisachtige slepen in de first-person actie van Metroid Prime: Hunters was nog niet goed genoeg geïntegreerd om een solide gevoel van controle te garanderen. Maar dat kan nog komen.

"DANKZIJ DE INGEBOUWDE MICROFOON IS HET MOGELIJK OM STEMCOMMANDO'S TE GEVEN."

NAVIGEREN





WRIJVEN



Niemand weet wat we van Sega's aangekondigde Project Rub moeten verwachten, maar het zal wel wat met wrijven te maken hebben. Over het beeldscherm wrijven moet je zeker in Sega's Sonic-demo, en wel om de befaamde blauwe egel te laten rennen. Dit was eerlijk gezegd een nogal suffe activiteit.

NINTENDO DS



GBA-SPELLEN SPELEN

[illegible]

> "DAT DRAADLOOS MULTIPLAYER DE TOEKOMST HEEFT, LIJKT VOOR NINTENDO EEN VASTSTAAND GEGEVEN."

SCHIETEN

In Metroid Prime Hunters kun je schieten door korte tikjes op het scherm te geven terwijl je met je stylus het object aanwijst waar je op wilt schieten.
Het grootste probleem is dat je maar moeilijk kunt draaien en schieten tegelijk, aangezien je voor het bewegen van het beeld de stylus vast moet zetten op het scherm en juist voor het schieten het scherm los moet laten. Met een iets andere invulling van de functie van de vierpuntsdruktoets zou dit probleem verholpen kunnen worden.



KRABBEN EN AAIEN

[illegible]



PRATEN

Dankzij de ingebouwde microfoon is het mogelijk om stemcommando's te geven. Helaas was er nog geen demo of spel beschikbaar waarin we deze functie konden testen.
Wel hebben we een idee welke toepassingen er mogelijk zijn, denk aan een Pokémon avontuur waarbij je niet de aanvallen van Pikachu en kornuiten selecteert met je stylus maar gewoon tegen je DS wat aanvallen brult. Of via draadloze communicatie elkaar ingesproken berichtjes stuurt. Een soort verkapte walkietalkie dus.

DRAADLOOS MULTIPLAYEREN

[illegible] loos multiplayer ondersteunen, [illegible]



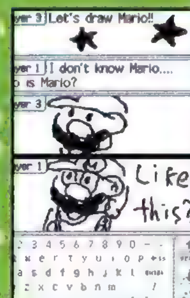


SNIJDEN

In de Carving-demo kon je een zelfgekozen brok materiaal als een gek laten ronddraaien, om vervolgens met je stylus er stukken af te snijden, compleet met vonken en vette geluidseffecten. Het 3D-resultaat kon je vervolgens vanuit alle hoeken bekijken.
Wat je hiermee moet in een spel, is nog onduidelijk maar tof was het wel. Dat gold ook voor het fruitsnijden in Wario Ware. Splijt! Klief! Daar ging weer een appel!

CHATTEN & MAILEN

[illegible]



ONLINE SPELEN

Dat draadloos multiplayer de toekomst heeft, lijkt voor Nintendo een vaststaand gegeven. Stel je eens voor een Pokémon avontuur te beleven met al je (online)vrienden of Mario Kart DS online te racen. Het is allemaal mogelijk, mits je natuurlijk in de buurt bent van een hot-spot of een draadloze internet verbinding bij je thuis. Daarbij moet je overigens wel een draadloze router hebben van een bepaald type anders kun je online spelen vanuit huis vergeten. Gelukkig belooft Nintendo ons plechtig dat de hotspots als spreekwoordelijke paddenstoelen uit de grond zullen schieten.



SONY'S

INDRUKWEKKEND IN VELE OPZICHTEN

Op de consolemarkt weet Sony de laatste jaren succesvol te concurreren met een systeem dat minder krachtig is dan dat van de tegenstanders. Maar om de handheld markt te veroveren, komt de Japanse mediareus met een technisch minikanon.

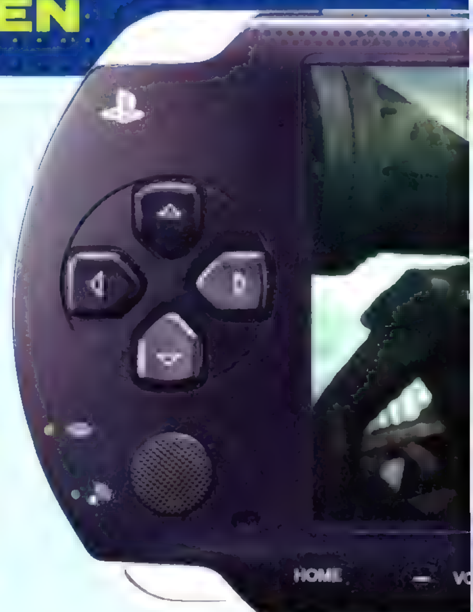
De meeste van jullie zullen ondertussen al wel het een en ander gelezen hebben over de PSP, dus dan weet je inmiddels dat de games er ongelooflijk goed uitzien. Met zulke indrukwekkende specificaties is dat ook niet zo heel verwonderlijk, want de PSP valt niet ver van de PS2 (appel, boom... cue laughs).

BIJNA IDENTIEK

Neem een willekeurige titel die na de PS2 nu de PSP bezoekt, en het valt meteen op hoe weinig de twee versies van elkaar verschillen. De PSP wordt namelijk gesteund door een aantal PlayStation veteranen, zoals Metal Gear, Gran Turismo, Wipeout en Need for Speed. Ondanks dat de PSP op papier (net) niet even krachtig is als de PS2, is dit nauwelijks te zien.

Neem bijvoorbeeld Wipeout Pure, die we op de E3 hebben gecheckt. Ondanks dat er met iets minder polygonen wordt gewerkt, ziet alles er net zo scherp uit als je gewend bent van de serie. Het enige dat opvalt, als je niet zelf aan het spelen bent, is dat de gebouwen waar je langs raast wat minder gedetailleerd zijn.

"ZO GAUW DE DIEHARDS DIT APPARAATJE IN HUIS HEBBEN, ZAL DE PRIJS SNEL GAAN ZAKKEN."




Metal Gear Acid


Kek in 't geel met draagriem.

SCHERPER

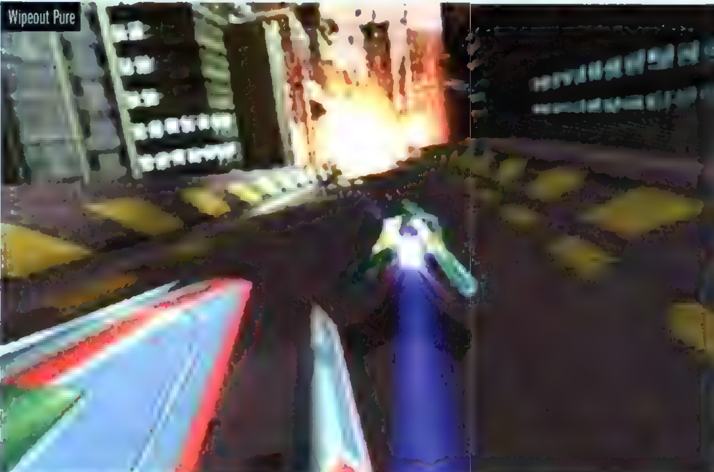
Het formaat van het schermpje draagt ook zijn steentje bij aan de opvallende graphics. Een kleiner scherm ziet er nu eenmaal beter uit dan een groot scherm, kijk maar naar de GBA. Een onaangepaste SNES-titel zou er beter uitzien op Nintendo's geliefde handheld, puur en alleen door de maat van het beeldscherm.

En ondanks dat het hoge resolutie LCD scherm met zijn diameter van elf centimeter groter is dan wij gewend zijn van een handheld, zorgt het toch voor een scherper beeld dan onze logge televisies. Technisch gezien is de PSP in staat om iedere gadgetfreak te laten kwijlen. En om te zorgen dat dit ook gebeurt (dat kwijlen dus) verleidt Sony's kleine rakker nietsvermoedende voorbijgangers met meer dan alleen games. De 1.8 Gigabyte UMD diskjes zullen tevens gevuld met films en muziek worden uitgebracht.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

[illegible]




Wipeout Pure

PSP



BEDENKINGEN

Dit alles brengt ons ook meteen op enkele mogelijke bedenkingen. Dit is geen stukje technologie dat je eens effe lekker een keertje van de trap kan laten flikkeren. Allereerst het feit dat er een DVD-speler-achtige drive in zit. Iedereen weet dat dit soort technologie erg gevoelig is. Aan de andere kant heeft Sony ook de Minidisk uitgebracht, die met soortgelijke techniek best tegen een stootje kan.

In het verlengde daarvan is het te hopen dat je een fraai opbergdoosje bij de PSP krijgt, want een dikke kras op je mooie LCD schermpje is genoeg om iedere volwassen man in tranen te doen uitbarsten.

Als laatste, het niet geheel onbelangrijke punt van de prijs waarvoor al dit moois in jouw handjes belandt. Sony heeft zich hier nog niet officieel over uitgelaten, maar de geruchtenmolen (beter bekend als het internet) komt met een bedrag tussen de 300 en de 375 Euro en da's geen kattenpis. Echter, zo gauw de diehards dit apparaatje allemaal in huis hebben, zal de prijs snel gaan zakken.

Als de eerder genoemde geruchtenmolen het bij het juiste eind blijkt te hebben, kun je nog tot halverwege maart 2005 doorsparen.



NBA STREET

Een van de games waarvan gezegd wordt dat ie tijdens de lancering van de PSP te verkrijgen zal zijn, is NBA Street. Ook voor deze titel geldt dat ie verdomd veel weg heeft van de PS2-versie; 't is werkelijk verbluffend waartoe Sony's handheld in staat lijkt te zijn.

In grafisch opzicht houdt NBA Street een beetje het midden tussen de PSX en de PS2 en qua gameplay zijn er op het eerste gezicht niet al te veel verschillen te bespeuren. Verwacht in ieder geval spectaculaire actie zoals je van EA's Sports Big serie gewend bent met allerlei vette moves en dunks, alsmede een constante framerate en lekkere speelsnelheid.

METAL GEAR AC!D

[illegible] op de PS2. MGA is namelijk meer een turn-based strategy game waarin card battles een prominente rol spelen. Met Solid Snake dien je met behulp van je speelkaarten moves te maken maar zodra je in een gevecht belandt, zul je die kaarten (waar verscheidene wapens op afgedrukt zijn) goed moeten uitspelen om het strijdperk als overwinnaar te verlaten.

Grafisch oogt de game supervet en doet het haast denken aan The Twin Snakes op de GameCube. Tel daarbij op de afwijkende gameplay die uitermate geschikt lijkt voor de PSP en je kunt stellen dat Konami met MGA wederom goud in handen heeft.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

[illegible] Underground. We weten allemaal hoe slick de PS2-versie oogt en na het zien van de bewegende beelden kan niet anders geconcludeerd worden dan dat EA er alles aan doet om die grafisch hoogstaande kwaliteit te benaderen.

Inhoudelijk zal de game niet al te veel verschillen van zijn grotere broer; ook hier zal met tig auto's over verschillende stratencircuits geraced kunnen worden a la The Fast And The Furious.



GRAN TURISMO 4 MOBILE

[illegible] van Gran Tursimo's aankomende PS2-editie, is met geen pen te beschrijven.

Gezegd dient te worden dat zo'n beetje alle PSP games die op de E3 geshowed werden (zo ook deze) niet met de daadwerkelijke PSP hardware ontwikkeld waren maar met speciale dev kits, en het is dus maar de vraag of het eindprodukt er daadwerkelijk zo fantastisch uit zal zien.

GT4 Mobile lijkt in ieder geval dé natte droom voor elke racefanaat te worden, met een shitload aan prachtig gerenderde wagens, volledig 3D vormgegeven tracks en een lekker constante framerate.



XBOX

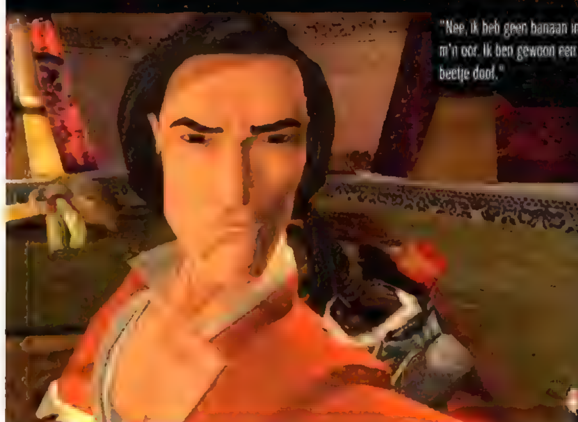
OUT NOW • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.GALLEON-GAME.COM

SCORE 40

GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 4 | JEROEN

GALLEON


"Dat vuur dat inslikken was leuk, maar hoe krijgen we die klerenhangers onze strot weer uit?"


"Nee, ik heb geen banaan in m'n oor. Ik ben gewoon een beetje doof."

Na ruim zeven(!) jaar ontwikkelen ligt Galleon dan eindelijk in de winkels. Zou 't, zoals Jurjen al vreesde, allemaal verspilde moeite zijn geweest?

Het is fantastisch om hoofdpersoon Rhama over het scherm te zien rennen, steeds sneller en sneller.
Helaas hebben we niet te maken met Athens 2004 maar met een avontuurlijk spel met platform invloeden.
De camera moet bij dit soort spellen goed functioneren en Rhama moet voorspelbaar reageren, en juist op die besturing is een heleboel aan te merken.

BESTURING

Het idee achter Galleon was dat het personage begrijpt wat de speler wil. Draai de camera in de richting waar je naar toe wilt en druk naar voren op de analoge stick om Rhama in die richting te doen lopen.
Probleem is dat Rhama op deze manier maar moeilijk snel van richting kan veranderen en platformgedeelten worden daardoor een ware nachtmerrie.
Rhama beweegt zich weliswaar soepel maar juist op de momenten dat z'n lenigheid cruciaal wordt, laat ie het vaak afweten.
Een ander probleem zijn de gevechten. Met regelmaat van de klok stuit Rhama op groepjes vijanden die hij door middel van een vuistgevecht moet zien te verslaan.
Ondanks dat er een ingenieus combosysteem in Galleon is verwerkt, resulteren gevechten al snel in het eentonig rammen op de knoppen. Hoe meer klappen Rhama uitdeelt hoe sneller hij dodelijke slagen tot zijn beschikking krijgt.
Helaas verdien je de echt gevaarlijke slagen pas als er van een hele groep tegenstanders nog maar één over is. Hierdoor is het combosysteem een beetje een loze gadget geworden.
Om nog maar te zwijgen over de ledematen die door elkaar schuiven tijdens een gevecht.

POSITIEF

Deugt er dan helemaal niets aan het spel?
Eigenlijk niet, de graphics laten maar al te goed zien dat we hier te maken hebben met een oorspronkelijk voor de Dreamcast ontwikkelde game die wat opgeleukt is en het geheel komt daardoor zeer gedateerd over.
Wel komen Rhama en kornuiten als characters zeer goed uit de verf. Deels is dit te danken aan de stemacteurs maar ook aan het ontwerp van de personages zelf.
Tijdens gesprekken tussen de personages wordt er gespeeld met gezichtsuitdrukkingen, iets dat de dialogen duidelijk kracht bijzet.
Toch, alles bij elkaar genomen laat de speelbaarheid zoveel te wensen over dat ook het goede verhaal en de krachtige dialogen de game niet kunnen redden.
Alles wat men wilde bereiken met deze titel is al door veel andere avontuurlijke spellen van deze tijd ingehaald.

GAME BOY ADVANCE

OUT NOW • SEGA • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.THQ.CO.UK

SCORE 67

GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | JEROEN

SHINING SOUL II


"Kom elfe helpen, dat beest heeft m'n tennisballen ingeslikt!"


Uuuuh... zeskuttig kopje... mmmm... zeskoppig.......... uuuh... keep the soul alive!

De Shining Soul serie staat bekend om zijn traditionele karakter, maar of dit vandaag de dag nog zo gewaardeerd wordt....

Traditioneel of niet; ik kan echt met volle teugen genieten van een rollenspel als Shining Soul. Probleem is dat jullie van mij een gefundeerde mening over dit spel verwachten, en vandaar ook dat het cijfer niet zozeer mijn subjectieve gevoelens voor dit spelletje verwoordt maar meer een zo objectief mogelijk beeld tracht te geven van hetgeen er in mijn Game Boy Advance steekt.

ROLLENSPEL

Shining Soul II is een typisch rollenspel zoals we dat wel vaker zijn tegengekomen. Je kiest een personage waarmee jij denkt een tof avontuur te zullen beleven. Je hebt de keuze uit het geijkte rijtje helden of heldinnen; krachtige krijgers, baldadige boogschutters, driftige draken, praktische priesters of machtige magiërs. De keuze die je maakt bepaalt voor een groot gedeelte je speelstijl.
Krijgers moeten het bijvoorbeeld hebben van krachtige aanvallen die ze alleen van dichtbij kunnen uitvoeren, terwijl magiërs daarentegen van een afstandje spreuken kunnen loslaten op hun slachtoffers. Nadelen hebben ze natuurlijk ook; zo is de krijger minder behendig met magie en zal de magiër een stuk zwakker zijn tijdens een handgemeen.

TRADITIONEEL

Shining Soul II is zoals gemeld, een traditioneel rollenspel.
Je volgt de handelingen van je gekozen personage vanuit vogelperspectief en geeft hem de, in jouw ogen, juiste opdrachten mee.
Jouw olijke mannetje (groot hoofd op klein lichaam) banjert door een kleurrijke omgeving alwaar hij de ene na de andere booswicht in het stof doet bijten, daarbij magische spreuken loslatend terwijl hij hier en daar een schatkist opent om de inhoud te verpatsen bij winkels of gewoon te gebruiken om zijn vaardigheden wat op te krikken.
Het probleem van dit spelletje is dat er verder eigenlijk vrij weinig gebeurt. Je loopt alleen maar van kerker naar kerker om steeds dezelfde handelingen te verrichten, steeds maar weer sterkere tegenstanders te verslaan, wat zuurverdiende ervaringspunten te verdelen om vervolgens in de eerstvolgende kerker hetzelfde te doen.

SAAI

Hiermee verdient een spel als Shining Soul II al snel het stempel saai. Het is een aaneenschakeling van dezelfde handelingen en dat kan nooit echt de bedoeling zijn geweest. Steeds wanneer je te maken denkt te hebben met een wending in het verhaal, valt het spel toch weer in herhaling.
Een uitermate jammerlijke vertoning en als je bedenkt dat dit laatste ook nog eens uit de mond van een verstokte fan komt, weet je volgens mij genoeg.

OUT NOW • NAMCO • 2003 • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6720720 • WWW.NAMCO.COM/GAMES/SMASHCOURTTENNIS2

PLAYSTATION 2

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	80 SCORE

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Tennisgames zijn er weinig op de spelcomputers en goede nog minder. Kunnen we SCTPT 2 als de spreekwoordelijke witte raaf betitelen?

De meeste speeltijd van Smash Court Tennis zul je doorbrengen in de Pro Tour modus. Hierin creëer je een eigen personage wiens vaardigheden je doormiddel van wedstrijden en trainingen kunt verbeteren.
Op papier lijkt dit een vrij saaie bedoening; wedstrijden spelen, op de wereldranglijst stijgen, nog meer wedstrijden spelen etc. etc. Gelukkig heeft het team achter Smash Court Tennis een grappige manier bedacht om dit spelverloop te veraangenamen.

TURNING POINT

De wedstrijden die je in de Pro Tour mode afhandelt zijn nooit echt 'hele' wedstrijden. Je zult dus nooit een hele set spelen. Het draait namelijk vooral om de zogenaamde 'turning point' gedeelten. Zo'n 'turning point' behelst een bepaalde opdracht. Naast het feit dat je een game winnend dient af te sluiten word je ook nog eens geacht een vooraf bepaald doel te behalen. Dit kunnen zaken zijn als: sla een ace, scoor twee opeenvolgende punten met een volley of kom terug van een 40-30 achterstand.
In het begin van je loopbaan zijn de doelen die je dient te behalen vrij gemakkelijk, maar kom je verder en stuit je op hoger geplaatste spelers dan worden de opdrachten een stuk lastiger.
Dit 'tennis met een missie' houdt je op 't puntje van je stoel en verzandt nooit in het eentonige geram op knoppen zoals we dat kennen van andere spellen binnen het genre.

GRAND SLAM

Tijdens je weg naar de nummer een positie speel je vele toernooien, van kleine onbelangrijke tot de grote Grand Slams waar je op vele bekende namen zult stuiten zoals: Hewitt, Henman, Ferrero, Safin, Clijsters, Henin, Capriati en de onvermijdelijke Kournikova. Dit houdt de spanning er natuurlijk in aangezien je best wel uit wilt vinden of je een kans maakt tegen zo'n wereldster.

SOEPEL

De verschillende spelers laten zich soepel en snel over het speelveld bewegen en na wat oefening zul je de beginselen van Smash Court aardig onder de knie krijgen.
Het punt is dat het slaan van een bal niet alleen op timing aankomt maar dat ook je positie ten opzichte van de bal van belang is. Dit klinkt allemaal heel erg ingewikkeld maar na twee potjes weet je niet beter. Misschien dat sommigen Smash Court Tennis in eerste instantie 'te anders' vinden in vergelijking met games als Top Spin of Virtua Tennis maar de speler die de nodige tijd in deze titel steekt, zal er achter komen dat het meer te bieden heeft dan men aanvankelijk dacht. Toppertje dus.

Brrr wat een bitch. Je hoort 't haar zeggen: "en straks trek ik je pik er ook nog af... met links!"

"Shit, dendert Erica Terpstra nu al de baan op om me te feliciteren!"

OUT NOW • LUXOFLUX • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	6	68 SCORE

SHREK 2

Verderop in de PU kun je de review lezen van de avonturen van deze sympathieke Ogre op PC; maar eerst de console-versie, die totaal anders is van opzet.

Shrek 2 voor de PC is door een heel ander bedrijfje in elkaar gesleuteld dan Shrek 2 voor de consoles en dat is merkbaar. Op de PS2, Xbox en GameCube is het meer een actie avonturenspel geworden waarbij vier spelers tegelijkertijd kunnen spelen. De taferelen spelen zich voornamelijk af op één scherm waarbij alle personages in beeld zijn.
Helaas zijn de doelen die je dient te behalen nogal eentonig en krijg je steeds vaker dezelfde opdrachten voor je kiezen, waarbij het uitschakelen van enkele tientallen tegenstanders door herhaaldelijk op de vierkant toets (in de PS2-versie) te rammen de meest voorkomende is.

EENTONIG

Verzamel zoveel mogelijk oogballen, berg dieven op, bescherm Doornroosje etc. etc. Het zijn geen moeilijke opdrachten maar de fun zit hem in principe ook niet in de opdrachten. Het zit 'm in de mogelijkheid om met meerdere spelers tegelijk te spelen en zodoende elkaar te helpen.
We hadden echter liever gezien dat je elkaar op sommige momenten dwars zou moeten zitten, in plaats van elkaar te helpen.
Dat zou vermoedelijk hebben geleid tot andere, meer uitdagende gameplay. Nu blijft het toch een vrij eentonige aangelegenheid.
De graphics van het spel weten ook nauwelijks te imponeren. Het ziet er allemaal wel kleurrijk uit maar met name van het leveldesign word je niet blij.
Het is lineair en bestaat uit weinig innovatieve elementen. Hier en daar een verhoging, bruggetje of poortje, het komt allemaal wat armoedig over.

LASTIG

Shrek 2 is vrij lastig te beoordelen; als actie avonturenspel doet het vrijwel niets nieuws en met name in singleplayer wordt het al snel vrij saai.
De multiplayer daarentegen is een stuk leuker.
Niet omdat het spel beter wordt maar meer omdat je dan met wat maten op de bank hangt en elkaar lekker verrot scheldt als de een zijn acties niet goed timed en de rest van de spelers de verdoemenis in jaagt.
Jammer is dan weer dat Shrek 2 op sommige punten heel erg makkelijk is en op andere weer tenenkrommend oneerlijk.
De licentie van Shrek 2 is wel goed benut, de personages in het spel zien er goed uit en er zijn hier en daar wat quotes uit de film gebruikt om ze wat meer tot leven te brengen.
Dat neemt niet weg dat het spel een beetje als een verplicht nummertje aanvoelt en dat met name de Xbox en PlayStation 2 groep zich vermoedelijk niet echt happy zal voelen met dit simplistische spelletje.

Dus dat is nou een ezelsbruggetje.

"Het was een hele wandeling naar Assen, maar wel leuk om de Dorstige Ezel eens van binnen te zien hè?"

SCORE 85 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | JEROEN

Dit is het beste Kirby avontuur ooit en da's niet uit de duim gezogen.

KIRBY AND THE AMAZING MIRROR

"Ik zei pak me effe lekker van achteren in m'n sterretje, maar dit gaat niet goed...!"

Verrek, dat is dat Ikea schroefje dat ik miste om dat kussensloop in elkaar te zetten!

"Goed, dan doe ik een olifant na, en dan doe jij Ed z'n vrouw die net gehoord heeft dat ie is vreemdgegaan."

"Kom op Kirby, geef die Eindbaas een blow job!"

Veelvraat Kirby moet het hebben van zijn zuigvaardigheid, betekent dit dat z'n spelletje dan automatisch zuigt?

Kirby & the Amazing Mirror heeft mij heel wat uurtjes aan mijn GBA gekluisterd gehouden. Weliswaar is ook dit Kirby avontuur erg gemakkelijk te voltooien maar toch deed het geen afbreuk aan het spelplezier.

De werelden die Kirby moet zien te overwinnen, zijn namelijk bijzonder groot en uitermate fraai in beeld gebracht. Geheel volgens de traditie van de avontuurlijke platformer bezoek je een ijs, water en vuur wereld, afgewisseld door een bos en omgevingen vol grotten.

In totaal zul je negen gebieden moeten doorkruisen alvorens je het opneemt tegen de onvermijdelijke booswicht.

ZUIGEN

Hoewel Kirby een ouderwetse platformer is, heeft het toch iets dat het anders maakte dan alle andere spellen binnen het genre. Kirby bezit namelijk de mogelijkheid om de krachten van zijn tegenstanders te gebruiken. Door simpelweg zijn tegenstander op te slokken (lees: zuigen) en door te slikken (druk omlaag) neemt hij de krachten over van zijn tegenstrever. Een ridder geeft Kirby een zwaardje, de kok met pan maakt dat Kirby zijn tegenstanders kan koken voor extra energie en tussenbazen als Master Hand of Crazy Hand geven Kirby zijn Smash moves. Om de volle honderd procent uit het spel te halen is het verkrijgen van de juiste krachten op het juiste moment essentieel. De werelden van Kirby zitten namelijk vol geheime doorgangen en andere verrassingen die je niet wilt missen. Vermoedelijk zul je er tijdens je eerste speelronde nog niet op stuiten maar gelukkig kun je de eerder bezochte werelden nogmaals vereren met een bezoekje om zo met nieuw verworven vaardigheden, geheime locaties vrij te spelen.

CHAOTISCH

Hoewel Kirby's eerste stapjes je weinig nieuws laten zien, kom je gaandeweg je ontdekkingstocht voor aangename verrassingen te staan. Je stuit niet alleen op steeds nieuwe krachten en vaardigheden waar Kirby van kan profiteren, maar vooral de speelwereld is imposant qua omvang en origineel qua indeling.

Normaal gesproken is een speelwereld opgesplitst in opeenvolgende levels (lees: secties), maar in dit Kirby avontuur is de wereld voorzien van een hele-boel verschillende ingangen en doorgangen die naar andere delen leiden.

Op deze wijze kun je via het gebied waar je start zomaar in gebied negen terechtkomen of in gebied vier. Deze gebieden kun je dan voltooien en zo weer in een ander deel belanden; zonder ook maar één eindbaas te hebben verslagen, sta je opeens weer in de eerste wereld.

Alles lijkt kriskas door elkaar te lopen en dat zal in eerste instantie wellicht een beetje chaotisch overkomen maar al snel zul je de logica ervan begrijpen.

Kirby & the Amazing Mirror is een bijzonder leuk spel met heel veel geheimen. Zelf na het voltooien van het avontuur zit ik op nog maar 79%. "Mag ik me nog eventjes achter de GBA verstoppen Ed?"

"VOORAL DE SPEELWERELD IS IMPOSANT QUA OMVANG EN ORIGINEEL QUA INDELING."

VIER MAAL PLEZIER

Kirby & the Amazing Mirror kun je in je uppie spelen en dan kun je door middel van de R-knop virtuele vriendjes met je mobiel opbellen om hun hulp in te roepen. Erg slim zijn die maatjes niet dus bij lastige puzzels zul je niet veel aan ze hebben. Gebruik je echter een linkkabel en heb je vier maten met hetzelfde spel dan kun je met hulp van elkaar allerhande puzzels oplossen en zo die felbegeerde extra items vergaren. Bedenk daarbij wel dat de batterij van het mobieltje vrij snel opraakt.

OUT NOW • EMPIRE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.EMPIREINTERACTIVE.NET

XBOX / PC / PLAYSTATION 2

J.J.	GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	72 SCORE

MASHED

Je moet 't maar durven in een tijd waarin developers duizenden polygonen in één autootje stoppen: een top-down racer maken à la Micro Machines met piepkleine voertuigjes.

Twee minuten na het opstarten van Mashed vloog mijn controller al door het testhok. 'Wat is dit voor antieke zooi?' Topdown racers waren een jaar of vijf terug hip maar daar nu nog mee aankomen?
Gelukkig dat Jeroen naast me zat, hij merkte terecht op dat je Mashed, hoe onhip ook, op zijn merites moet beoordelen. Oftewel, vergelijk het met de oude topdown-racers en kijk of die antieke arcade-fun nog steeds werkt.

SIMPEL

Mashed zit even simpel in elkaar als het er uitziet. Je hebt dertien tracks vol scherpe bochten, powerups en shortcuts en een flink aantal verschillende autootjes. Verschillend qua uiterlijk, want of je nu in een dikke Amerikaan stapt of een Buggy, ze sturen allemaal hetzelfde. Je strijdt tegen maximaal drie CPU's (of vrienden) en het doel is óf het beeldscherm uit te rijden óf de complete tegenstand van de baan te beuken óf als eerste over de finish te komen. Dat laatste zal zelden gebeuren, aangezien je of zelf snel wegrijdt, of een van de opponenten dat doet. Wedstrijden kunnen daardoor binnen tien seconden zijn afgelopen. Je krijgt dan een punt en gaat opnieuw van start.
Later zul je wat langere racemodes voor de kiezen krijgen zoals het inhalen van een opponent of een bom onschadelijk maken door steeds op tijd door een checkpoint te razen. Wil je Mashed dus leuk vinden, dan moet je ultra korte races accepteren.

EFFE WENNEN

Voor een topdown racer rijdt Mashed redelijk. Het is even wennen aan het wiebelige sturen met de analoge stick en het feit dat je eigenlijk niet hoeft te remmen (de bochten glij je door), maar daarna zit je er helemaal in.
Grootste minpunten zijn de wat karige graphics en de soms frustrerende cameravoering. Zoals ik eerder zei, win je de meeste wedstrijden door het beeldscherm uit te rijden. Omdat de camera echter gefixeerd blijft op de afstand tussen jou en de nummer 2 zie je vaak bochten niet aankomen als je wel ver vooraan rijdt, maar niet ver genoeg om het beeld uit te rijden. Oftewel, dan zit er nog slechts een klein reepje beeld voor je wagen. En flikker je van de track dan verlies je meteen een punt.

TE WEINIG

Mashed is een lekkere partygame die in mijn opinie echter te weinig biedt om een full price te rechtvaardigen. Micro Machines-achtige games zijn nog steeds funny, maar slechts voor een weekendje, niet langer. Zo goed Jeroen?



"Schat, berg je gelijk het bonnetje van de tol goed op anders staan we straks weer in ons beste Frans uit te leggen dat we het kwijt zijn."

Ooooooooooooooh! Dat mag niet!

OUT NOW • KOEI • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PLAYSTATION 2

STEVEN	GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	71 SCORE

SAMURAI WARRIORS

Aangezien ik elders in deze PU al uitweid over de overvloed aan ninja en samurai games, zal ik me nu beperken tot de vraag die er echt toedoet: is deze titel bijzonder genoeg om op te vallen binnen dit (enigszins) overbevolkte genre?

Samurai Warriors weet zich in ieder geval op één vlak te onderscheiden van de vele recente samurai en ninja games en dat zijn de enorme gebieden waarin de veldslagen zich afspelen. Hier loop je al hakkend doorheen, tenzij je een paard hebt weten te bemachtigen en dat is dus geen overbodige luxe, want je wordt tijdens zo'n veldslag van hot naar her gestuurd. Als er bij een bepaald kamp een generaal met zijn leger aankomt (wat op de map wordt aangegeven), is het namelijk aan jou om ieder-een daar af te slachten.

LEKKER SIMPEL

Nu klinkt dit allemaal redelijk strategisch maar de gameplay bestaat gewoon uit lekker simpele actie. Met meerdere combo's en wapens kun je de hordes bad guys neermaaien en als ik zeg hordes, dan bedoel ik ook hordes. Je moet niet vreemd opkijken als je opeens tussen een stuk of zestig vijanden belandt.
Om dit alles een beetje vloeiend te laten lopen is overigens wel flink aan detail van omgevingen en personages ingeleverd.
Tussen al dit gebeuk door kronkelt ook nog een verhaal, waarin je de belevenissen van meerdere historische figuren kan volgen. Namen als Hatori Hanzo en Nobunaga zullen bekenden met de Japanse geschiedenis niet onbekend in de oren klinken.

TRAINING

Los van deze Story mode is er nog genoeg ander vermaak te vinden in Samurai Warriors. Naast modes als Challenge en Versus, speelt vooral de New Officer mode een grote rol. Hier word je getraind in de verschillende elementen van de gevechten, zoals het uitvoeren van combo's en boogschieten. Rond je dit alles succesvol af dan mag je proberen om je bij een van de vele clans aan te sluiten (om vervolgens weer verder te rammen natuurlijk).
Tevens zit er een keurige RPG kant aan het hele verhaal, waarbij na een gevecht of training de statistieken van de door jou gekozen held verbeteren (een aspect dat ook in de Story mode meespeelt).

MIDDENKLASSERS

Ik ben me er van bewust dat veel van de ninja/samurai games (dankzij mij) ergens in de 70 scoren. Maar eerlijk is eerlijk; het gros van dit type games is ook niet meer dan aardige 'middenklassers', die pas een meerwaarde krijgen als de setting je persoonlijk aanspreekt. Dat geldt ook voor Samurai Warriors, een game die vooral liefhebbers van Dynasty Warriors zal plezieren.



Nou jongens en meisjes, jullie begrijpen natuurlijk dat na het zien van deze opengeklapte parasol, de slechte mannen er als hazen vandoor gingen...

Niet iedereen kon zich neerleggen bij het feit dat de Yu-Gi-Oh Chaps albums uitverkocht waren.

PLAYSTATION 2

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE • SCEA • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • NL.PLAYSTATION.COM

SCORE **39** | GRAPHICS 4 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 3 | STEVEN

ATHENS 2004



Kijk naar die vlaggen! Hebben ze toch terecht gewaarschuwd voor die veranderlijke wind in Athene.



Ik vind dat je als jury altijd moet blijven kijken, ook als de deelneemster heel lelijk is.

Oké, ik was natuurlijk veel te laat vorige maand met m'n E3 artikelen, maar om mij dan die vage Olympische Spelen shit te geven, is wel erg zwaar gestraft...

Is er iemand in de zaal die Decathlon kent, die oude sportsgame uit de jaren tachtig die de masturbatiebasis heeft gelegd voor menig gamer uit die tijd? Om het effe kort en bondig uit te leggen: je moest de joystick zo snel mogelijk heen en weer rammen om je sporter sneller te laten lopen. Jawel, we waren vroeger snel tevreden. Maar die tijd is voorbij en vandaag de dag kan je niet meer aankomen met zo'n simpel concept, toch? Toch?

Nou, vertel dat maar aan Eurocom. De maker van games als Duke Nukem en James Bond: Nightfire komt nu met een ode aan het klassieke Decathlon. Het tragische van dit hele gebeuren is dat Athens 2004 waarschijnlijk niet bedoeld is als ode. En al was dat wel het geval, dan zouden slechts enkele gamers deze geste kunnen waarderen.

Waar draait de game nou precies om? Het is niet zo simpel als de joystick zo snel mogelijk van links naar rechts bewegen maar het scheelt weinig. Je hebt keuze uit drie modes. Van simpele single events en officiële kampioenschappen, tot een Party mode aan toe. Dit geeft je respectievelijk de gelegenheid om een losse discipline te oefenen, te proberen alle wereldrecordtijden te verbeteren of om met een groepje van maximaal vier vrienden een selectie van sporten te spelen.

Elk land dat meedoet aan de Olympische Spelen vind je terug in Athens 2004, alhoewel het slechts de kleur van het hemdje en van de huid is dat verschilt. En net zoals alle landen aanwezig zijn, heeft Eurocom ook elke olympische (zomer)discipline virtueel nagebootst.

VERVELEN

So far, so good nietwaar? Wat loop ik dan de hele tijd te zeiken over het rammen met een joystick? Nou, het probleem is dat bijna alle verschillende onderdelen hetzelfde spelen, en dat is niet oké. Alle denkbare variaties van zwemmen, springen, hardlopen, shit werpen en oefeningen op de mat (om er een paar te noemen), werken stuk voor stuk met hetzelfde principe.

De gameplay berust altijd op het afwisselend indrukken van twee knoppen, het zo snel mogelijk ronddraaien van de knuppels, het invoeren van een bepaalde knoppencombinatie of soortgelijk panisch gedoe. Je krijgt nooit daadwerkelijk de controle over een sporter maar beïnvloedt met de controller een interactieve sequence. En inderdaad, dat gaat redelijk snel vervelen.

HANDICAPS

De enige mensen die volgens mij van deze game gaan genieten, spelen verder nooit games, volgen de olympische spelen nauwlettend, en hebben minimaal drie vrienden voorzien van dezelfde handicaps. Dan kunnen ze er een dansmat bij halen, waar de game mee te spelen is en met z'n viertjes helemaal los gaan. Ik steek mijn tijd echter liever in een echte videogame.

GAME BOY ADVANCE

OUT NOW • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

SCORE **80** | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JURJEN

F-ZERO GP LEGEND



Wat is de boete als je geflitst wordt, terwijl je 807 kilometer te hard gaat?



"Mannen, onze straalaandrijving links is kapot. Rustig naar de pit, zeker niet harder dan 1000 km/uur."

Stiekem had ik een beetje gehoopt op heuveltjes, glooiingen in het wegdek, zoals die in de F-Zero's voor de N64 en Cube het racen zo veraangenaamden. Ze zitten er niet in maar toch is deze tweede F-Zero op de GBA best het spelen waard.

Het is in alle opzichten duidelijk dat de makers van F-Zero Legends hun best hebben gedaan van dit spel meer te maken dan van de voorganger. Binnen de grenzen van wat de hardware toelaat is deze missie geslaagd. Het racegevoel is een tikje meer solide en ook sneller, waarbij het oneindige aantal turbo's (zolang je herlaadbare energie het toelaat) en de eis om je hoover-car na een springschans weer evenwijdig met de baan te duwen, je vingers behoorlijk bezighouden.

PERSONAGES

De Story mode begin je met Rick Wheeler. Elk hoofdstuk dat je speelt moet je een bepaalde opdracht voltooien. Soms is dat simpelweg het winnen van een race over drie rondes, soms moet je op een lineair traject proberen eerder te eindigen dan je tegenstander. Spelenderwijs komen ook nieuwe personages beschikbaar, vanuit wiens gezichtspunt het eveneens mogelijk is de Story mode te doorlopen.

Nu is dat voor de vier figuren aan de linkerkant van het planetenscherm nog niet zo moeilijk, maar om de verhalen van de vier slechteriken aan de rechterkant te voltooien, moet je behoorlijk in de F-Zero-besturing bedreven zijn. Bij deze types zijn de opdrachten namelijk extra lastig gemaakt (racen met een vrijwel onbestuurbare wagen of zegevieren zonder een enkele keer gepasseerd te zijn).

De parkoersen zijn heel tof ontworpen, waarbij de veelheid aan bijzondere baankenmerken elk circuit een eigen karakter geeft. Toch is deze F-Zero slechts in details verbeterd ten opzichte van de voorganger maar het is er wel een completer en boeiender spel door geworden. De modellen van de wagens zijn net wat fraaier, het racegevoel sneller en de banen uitdagender.

Naast de Story mode is er een aantal (Gran Turismo-achtige) korte racetesten toegevoegd, en natuurlijk is het ook nog een hele klus om alle gouden bekers te scoren in de Grand Prix, waarna je in de Time Trial (met Ghost) en multiplayer nog eens extra met je stuurmanskunsten kunt pronken.

KICKS

De eerste mobiele F-Zero vond ik te veel op de originele SNES-versie lijken om mij lang te kunnen boeien maar over deze meer complete opvolger ben ik zeer tevreden.

De kortdurende kicks van de Story mode en Zero Test zijn perfect voor eventjes tussendoor, terwijl een lange treinreis heel snel voorbij gaat met een diepe duik in de Grand Prix. Ik kan het aanraden!

OUT NOW • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GAME BOY ADVANCE

JURJEN | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 80

DONKEY KONG COUNTRY 2

De tijd dat Donkey Kong Country om 'de beste graphics ooit' werd bejubeld, ligt natuurlijk alweer ver achter ons. Maar ik kan me de hype nog wel herinneren. En ik herinner me ook nog wel de hooggespannen verwachtingen toen de opvolger zou worden gepresenteerd...

Het was op de E3 van 1995 dat Donkey Kong Country 2 voor het eerst aan het publiek werd getoond. Dezelfde E3 waarop Sega de Saturn lanceerde, nieuwkomer Sony zien liet wat de PlayStation in huis had en Nintendo indruk maakte met Killer Instinct en, eh, de Virtual Boy.
Het was de eerste E3 die ik bezocht, en ik keek mijn ogen uit. Ondanks al het concurrerende geweld, was ik instant verliefd op Donkey Kong Country 2.

MISTLAAG

De graphics in DKC2 zijn niet meteen beter dan die in de voorganger, maar wel gedetailleerder en afwisselender, met nieuwe speciale effecten als een parallax scrollende mistlaag op de voorgrond, vettere explosies, meer variatie in wereldthema's en een groter repertoire aan animaties voor de twee apenkoppen die samen de hoofdrol spelen.

RIJKERE SPELERVARING

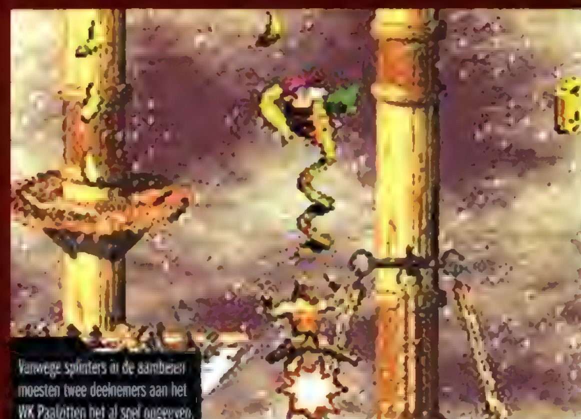
Speltechnisch gaat Donkey Kong Country 2 ook een stukje verder dan de voorganger. Waar de moves van Donkey en Diddy nogal op elkaar leken, kan nieuwkomer Dixie Kong stukjes zweven met haar paardestaart-helikopter-move, waardoor het relevanter is een bepaald personage voor een bepaalde passage te gebruiken.
Ook de mogelijkheid om je partner op de schouder te nemen en weg te gooien garandeert wat extra diepgang en variatie. Tel daarbij de moves van nieuwe dierlijke vriendjes als Rattly de slang, Squitter de spin en Clapper de zeehond, aangevuld met meer (geheime) levels, vijanden, speciale tonnen en te verzamelen voorwerpen dan in het origineel, en er is in elk opzicht sprake van een rijkere spelervaring.

OUDERWETS

Natuurlijk hebben we met deze heruitgave van de SNES-hit geen nieuwe game in handen, maar de spelervaring blijft ook in het huidige aanbod voor de GBA goed overeind en voelt geenszins gedateerd of achterhaald aan.
Extra minispelletjes als Expresso Racing en Diddy's Dash hebben te weinig om het lijf om een aanschaf te rechtvaardigen als je al bekend bent met het origineel maar is dit niet het geval, dan is dit een van de leukste, mooiste en grootste avonturen die je deze zomer in je achtertuin kunt meemaken. Je bent er ook wel even zoet mee, want vooral de latere levels (en die van de Lost World) zijn ouderwets moeilijk!



Inmiddels zijn de wetenschappers het er over eens dat AIDS is ontstaan toen een chimpansee een neushoorn in z'n kont neukte.



Vanwege splinters in de aambeien moesten twee deelnemers aan het WK Paalzitten het al snel opgeven.

OUT NOW • NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.NINTENDO.COM

GAMECUBE

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SCORE 82

PAC-MAN VS

Met de borrelnootjes op tafel schaarde ik mij met drie vrienden achter de GameCube. Het werd een lange en vooral luidruchtige avond...

"Hij gaat naar de eerste powerpill!!"
"Nee niet naar onder sukkel, daar zit ie juist!"
"Aaaah!!, kut hij heeft me."
"Oké het is uitgewerkt, waar zit ie?"
"Rechtsboven."
"Ja ik zie 'm, snel sluit 'm in."
"Ga dan naar links!"
"Nu, naar boven, jaaaaaa."
"Krijg nou wat!"
"Sodebillepokke"

GENIEPIG

Bij het spelen van Pac-Man VS blijken bovenstaande kreten onvermijdelijk, tenminste als je je echt inleeft in deze adrenaline opstuwende game. Praten, schreeuwen (laten we het maar het geven van uitdrukkelijke aanwijzingen noemen) is van levensbelang... alsmede geniepige tactieken.
Zo kun je er donder op zeggen dat één van de spelers met zijn spookje rond een krachtpil gaat hangen, terwijl de twee anderen de hapgrage gele cirkel opjagen.
Dat er veel gescholden wordt is begrijpelijk. De spelers die de spookjes besturen moeten immers goed samenwerken om de speler die Pac-Man bestuurt in de val te lokken en dat gaat niet altijd goed. Vandaar dat scheldwoorden en andere krachttermen je al vrij snel om de oren zullen vliegen.

OPZET

Pac-Man VS's opzet is simpel; je gebruikt de GBA om Pac-Man door het doolhof te loodsen terwijl je uit de klauwen van de drie spookjes tracht te blijven.
De drie spookjes worden op hun beurt bestuurd door je drie vrienden die naast je op de bank zitten.
Terwijl jij Pac-Man op je GBA-schermpje door de doolhof loodst, trachten je vrienden via het televisiescherm jou te vangen. Ze zullen echter goed moeten samenwerken aangezien het speelveld dat zij te zien krijgen vrij beperkt is.
Elkaar toeschreeuwen waar die hapgrage gele bol uithangt is een noodzakelijk kwaad, en elkaar de huid vol schelden zoals gezegd, vrijwel onontkoombaar.
Vangt een speler Pac-Man dan krijgt hij de GBA en kruipt hij de volgende ronde in de huid van Pac-Man tot hij op zijn beurt weer gevangen wordt.

FUIFSPELLETJE

Zit er nog een nadeel aan dit fuifspelletje? Nou nee dus. Eigenlijk is het enige minpunt het spel waarmee deze Pac-Man VS gebundeld is.
Ja echt waar, Pac-Man VS is niet los verkrijgbaar; je zult het spel R: Racing aan moeten schaffen om van dit vermakelijke spelletje te mogen genieten. R: Racing, je weet wel, die game die door onze J.J. werd beloond met een 40. Een titel die de aanschaf als zelfstandige game dus gewoonweg niet waard is. Tenzij je natuurlijk op zoek bent naar een van de meest vermakelijke fuifspelletjes van dit moment.



Ik ga altijd rechts naar beneden en vreet dan de hele onderkant tot links leeg... maar mij noemen ze dan ook wel Ed Pacaron.



Het is typisch zo'n partygame die de BOB wint.

[illegible] **PC**

SKATE | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | 78 SCORE

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

Menig door de wol geverfde strategist heeft de vorig jaar uitgekomen WWII RTS-titel Bitzkrieg vele uurtjes op zijn PC laten draaien.
Vooral dankzij de hoge moeilijkheidsgraad en de historisch accurate gevechten wist deze game hele hoge ogen te gooien.
Ontwikkelaar Nival Interactive was zo vriendelijk om er een standalone add-on (je hebt de originele game dus niet nodig) aan toe te voegen en ook deze zal het zeker bij de diehard RTS-fans weer goed doen.
Het is effe wennen om aan de hand van de Duitse generaal Rommel en zijn troepen een achttiental missies tot een goed einde te brengen (wie wil er nou met de verliezer van een oorlog spelen?) maar zodra het wapengekletter losbarst en de bommen je om de oren vliegen, sta je daar echt niet meer bij stil.
De A.I. van de tegenstander is een stukje opgekrikt en daarmee ook de (in het origineel al behoorlijk pittige) moeilijkheidsgraad.
Met zo'n zestig nieuwe units die zowel over land als vanuit de lucht dienen aan te vallen en de toevoeging van het Japanse leger is er voor add-on begrippen genoeg nieuws, al is de gameplay vrijwel hetzelfde gebleven en is er ook in audiovisueel opzicht niet al te veel veranderd.
Ach ja, if it ain't broke...



OUT NOW • CYANIDE • MEDIAMIX • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.CYCLING-MANAGER.COM **PC**

JEROEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 61 SCORE

CYCLING MANAGER 4

'Koersen', dat is wielertaal voor wedstrijdjes fietsen. Dat doen wij Nederlanders graag: fietsen. Wij Nederlanders zijn dan ook bijzonder vaardig op de fiets, dat weet iedereen op de wereld. Alleen... als het gaat om wielrennen, wedstrijdfietsen dus, hebben we tegenwoordig niet veel te vertellen. De laatste Tourzege is bijna 25 jaar geleden en zeges in klassiekers zijn de laatste jaren ook op de vingers van een hand te tellen.
In Cycling Manager kun jij hier verandering in brengen. Neem een ploeg als de Rabobank onder je hoede en stuur ze naar die zo lang uitgebleven grote overwinning. Of je kiest een team als Telecom en probeert die felbegeerde gele trui (we hebben het nu over de Tour de France) in je bezit te krijgen.
Hoe leuk het ook allemaal is, echt realistisch wordt het nooit. In vlakke etappes kun je met een renner als Zabel bijvoorbeeld drie kilometer voor de finish demarreren en dan zul je zonder problemen de overwinning pakken. De computergestuurde tegenstanders zullen niet of nauwelijks reageren op datgene wat je doet. Met dit soort zaken (er zijn meer voorbeelden) slaat Cycling Manager jammerlijk de plank mis.
Pluspunt is wel dat dit zo ongeveer de enige wielergame is die er bestaat en net na de Tour de France zou dat weleens commercieel aantrekkelijk kunnen zijn.
Dat het allemaal veel beter kan, doet dan wellicht niet eens ter zake.



[illegible] **PC**

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 80 SCORE

PERIMETER

Het is eigenlijk best wel jammer dat Perimeter niet vergezeld gaat van een fikse marketingcampagne want dan zou deze game pas echt potten kunnen breken. Nu dreigt dit spel dankzij zijn relatief onbekende status en zijn wat ingewikkelde uiterlijk al snel in de vergetelheid te raken.
En dat is onterecht want deze futuristische RTS is helemaal niet ingewikkeld en introduceert zelfs een aantal nieuwe spelelementen in het genre.
Centraal staat een enorm zoemend force field dat je, ter bescherming, rondom je basis activeert. Dit schild, beter bekend als Perimeter, vraagt heel wat energie en die boor je uit het oppervlak van de planeet omhoog. Dat kan alleen als de oppervlakte plat is en daarom staat er terraforming tot je beschikking en dat werkt heel tof en ziet er ook nog eens superstoer uit.
Brigadier Units kunnen drones instrueren een oppervlakte plat te maken, om vervolgens naar energie te boren. Maar ze kunnen ook greppels graven als extra verdediging.
Je Perimeter staat natuurlijk alleen aan bij aanvallen want ook het bouwen van je basis, het trainen van manschappen en het uitspuwen van wapens kost energie. Zo ontstaat er een voortdurende, aangename spanning tussen terraforming, trainen, bouwen, het plaatsen van nieuwe power cores (ter vergroting van je Perimeter), je basis verdedigen en het aanvallen van de vijand!



OUT NOW • AMAZE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISON.COM **PC / XBOX / PS2 / NGC / GBA**

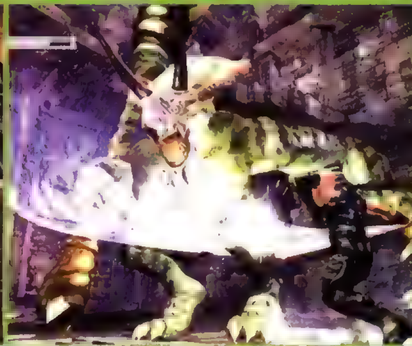
JEROEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | 55 SCORE

SHREK 2

Ken je de term, schrecklich? Duitsers gebruiken het om uit te drukken dat ze iets verschrikkelijk vinden.
Nu is Shrek 2 dan misschien niet verschrikkelijk (hoewel de muis en toetsenbord het weliswaar even moesten ontgelden in het testhok) maar goed is het allerminst.
Shrek is een platformspelletje dat eigenlijk alles doet wat al eens gedaan is. Bovendien doet de groene lelijkerd ook nog eens alles wat hij moet doen verkeerd.
De levelstructuur is ronduit saai, het besturen van je personage door de vele gangen gaat gewoon belabberd en het springen van platform naar platform is zo matig uitgewerkt dat dit regelmatig leidt tot een herstart vanaf het laatst opgeslagen punt.
Wat betreft originaliteit verdient Shrek 2 zo mogelijk nog minder lof. Het is een ongeïnspireerd spelletje dat hoogstens door enkele kids nog leuk gevonden wordt maar dan had Activision er op z'n minst een Nederlandse taal optie in mogen zetten. Want op deze manier begrijpt de koter in kwestie namelijk niets van alle flauwe Amerikaanse humor waar de game mee doorspekt is.
Voor de wat gevorderde speler is Shrek 2 een game waar hij beter niet aan kan beginnen.







NINJA GAIDEN DOWNLOADABLE CONTENT

Eigenlijk is het één hele grote patch die we binnenkort voor Ninja Gaiden kunnen downen. Hoe het allemaal in de praktijk zal gaan werken, is nog een beetje de vraag maar als meer bedrijven die gebruik maken van Xbox Live dit soort spulletjes vrijgeven, dan hoor je ons niet klagen hoor.

NIEUWE VIJANDEN

Bekijk de screenshots maar eventjes; zijn dat imposante gasten of niet, en ze zien er nog eens super uit ook. Er zijn geen nieuwe levels en daarom denken we dat de nieuwe lichting slechteriken gewisseld is voor oude bekenden of dat ze op plaatsen opduiken waar eerst geen vijanden te vinden waren.

NIEUWE EINDBAZEN

Naast nieuwe vijanden worden we ook nog eens getrakteerd op nieuwe eind- en tussenbazen. Omdat het verhaal niet wordt veranderd, kunnen we er vanuit gaan dat enkele eindbazen vervangen worden maar welke dit zijn is nog niet duidelijk. Een andere mogelijkheid is dat deze nieuwe bazen als extra tussenbaas worden ingebouwd.

NIEUWE WAPENS

Om al die verse slechteriken af te straffen kun je nieuwe wapens inzetten, die je naar alle waarschijnlijkheid in de winkel van dat oude mannetje kunt aanschaffen. Maar het is natuurlijk ook mogelijk dat ze ergens verstopt zijn. Tot dusverre hebben we alleen de Bo-staf kunnen ontdekken (zie screens). Er is ons beloofd dat we drie nieuwe wapens in kunnen zetten.

VERBETERDE A.I.

Alsof het spel nog niet moeilijk genoeg is, vonden ze 't bij Tecmo nodig de vijanden nog een stukje slimmer te maken. Verwacht dan ook dat de vijanden zich aan jouw speelstijl aan zullen passen.

NIEUWE CAMERA

Itagaki, de bedenker van Ninja Gaiden, heeft naar de kritiek op zijn spel geluisterd en enige zaken aangepast. Zo is de camera nu door de speler 360 graden te roteren en zal diezelfde camera nu 'slim' reageren op situaties, en dat werd tijd ook.

VERBETERDE ENGINE

De graphics engine is verbeterd waardoor de snelheid in het spel aanzienlijk wordt verhoogd. Niet alleen Ryu maar ook de vijanden zullen sneller over het scherm bewegen waardoor de gevechten nog intenser zullen worden dan ze al waren.

PHANTASY ONLINE III C.A.R.D. REVOLUTION

Haal die PSO I & II maar eventjes uit de Cube lieve Phantasy Star fanaten, aangezien er een heel nieuw spel beschikbaar is dat ook gebruik maakt van de netwerkadapter.
PSO III C.A.R.D. Revolution is een speelkaart gevechtsspelletje (de review van Jurjen volgt volgende maand), dat naast offline ook online te spelen is. Voordat je jezelf online vertoont dien je het offline gedeelte wel een tijdje te hebben gespeeld om jezelf uit te rusten met krachtige kaarten. Doe je dit niet dat heb je weinig kans tegenover alle vergevorderde online kaartspelers.
De online modus lijkt erg veel op de offline modus, met als enige verschil dat je weet dat je tegen iemand van vlees en bloed speelt. Ieder heeft dus een setje kaarten (30 stuks) in handen en je zet de kaarten naar eigen inzicht in. Dat je daarbij alleen wedstrijden kunt spelen tussen goed en slecht, spreekt uiteraard voor zich.
De matches kunnen best spannend worden wanneer twee opponenten elkaar bestoken met uitermate krachtige kaarten. Of speel je liever op een tactische manier en doe je net alsof je verloren bent om met een van je most powerful cards terug te slaan en de wedstrijd te winnen?





DRIV3R VIDEOCLIPS



Driv3r is dan wel niet online te spelen (vraag is misschien ook wel waarom je het überhaupt zou willen) maar je kunt wel je videoclips online gooien. We namen een kijkje en waren verrast vanwege de grote hoeveelheid aan clips online.
Sommige zijn aardig, andere zijn ronduit bizar en weer andere laten de bugs in de game maar al te goed naar voren komen in hun knutselwerkjes.

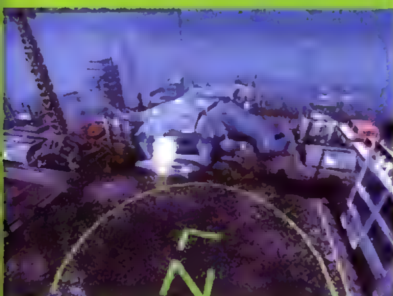




DEMOCHECK

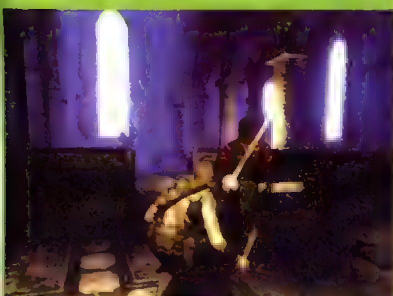
GROUND CONTROL II

Boris had zo z'n bedenkingen over Ground Control II maar hij slaat de plank volgens Jan op een aantal punten mis. Met name de multiplayer is behoorlijk uitdagend, beweert laatstgenoemde (zie ook Judge Ed). Check het zelf met de multiplayer demo van deze game...
Score: ★★★
[illegible]



THIEF: DEADLY SHADOWS

In deze demo alleen al, voel je de fantastische sfeer van de game en dit is slechts het topje van de ijsberg. Thief: Deadly Shadows is de beste stealthgame van dit moment dus check deze demo... en daarna de volledige game!
Score: ★★★★★
www.thief3.com/main.html



SILENT STORM - SENTINELS

Silent Storm - Sentinels is de uitbreiding van Silent Storm, met wederom een mix van RPG en WW II.
In dit ene leveltje moet je met twee agenten van Sentinels een collega bevrijden en archieven stelen. Let op, dit is turn-based dames en heren.
Score: ★★★
www.nival.com/eng/files.html



MODS & MAPS



■ Er zijn nieuwe updates verschenen voor de BF 1942 mods Desert Combat en Battlefield 1918. Maar dat wisten de fans natuurlijk allang.

■ De gratis multiplayer tactical shooter van het Amerikaanse leger is nog altijd razend populair. En dus gaat men vrolijk door met updaten. Versie 2.1 van America's Army is nu beschikbaar en kent weer een aantal leuke vernieuwingen zoals ragdoll physics, een Stryker unit, nieuwe classes en enkele nieuwe maps. Meer informatie vind je op *www.americasarmy.com*

■ Blizzard heeft de kleine map Copper Canyon voor Warcraft III online gezet. Copper Canyon weegt slechts 176Kb dus zwaar zal je online verbinding het niet hebben. Daarnaast heeft Blizzard enkele aanpassingen doorgevoerd in het laddersysteem van het spel.

■ Het kersverse UT2004 Community Bonus Pack 2 is te downloaden. Het tweede pack in de serie heeft meer dan twintig maps, vier skins en twee nieuwe mutators.

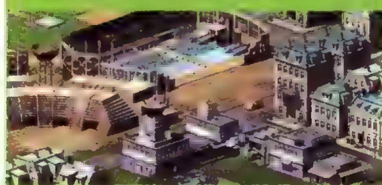
■ Voor Call Of Duty is het alleraardigste Fusion Pack verschenen, wat verscheidene updates met zich meebrengt: high-res model textures, een nieuwe US Airborne skin set, nieuwe soundeffecten, nieuwe gameplay effecten, een nieuwe map en nog veel meer extra goodies. Check het op *www.fileplanet.com/files/140000/141203.shtml*

■ Er zijn vooralsnog geen shooters die zich in de Eerste Wereldoorlog afspelen. Het is daarom aan de modmakers om díe oorlog uit te beelden en dat doet men onder andere in 1914 - The Great War. Van laatstgenoemde mod is een nieuwe versie verschenen van 120Mb die je kunt downloaden van *www.thegreatwar.net/home.htm*

DEMOCHECK

TRANSPORT GIANT

Het probleem met de meeste Giant games is dat het erg lang duurt voordat ze op gang komen en je een beetje een imperium hebt. Zo ook met Transport Giant; een type game dat totaal ongeschikt is voor een demo.
Score: ★★
www.transportgiant.com/index.php?lang=en&rid=997#10121



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Dit is een goed voorproefje van de veelzijdigheid van de aankomende actiestrategie game van Codemasters. Deze demo bevat een singleplayer missie waarbij je je officier moet beschermen tegen Duitse aanvallen. En dat is behoorlijk fun!
Score: ★★★★
www.codemasters.co.uk/downloads/displayfiles.php?showdetails=13913

R.I.P. WARHAMMER ONLINE

Even leek het dé nieuwe kip met de gouden eieren te gaan worden: MMORPG's. Maar zoveel nieuwe titels als er iedere maand werden aangekondigd, zoveel werden er ook weer afgeknald. En nu is Warhammer Online de das om gedaan. Ontwikkelaar Climax (Moto GP, Sudeki) heeft na overleg en enig rekenwerk besloten een bijl in het project te zetten omdat de eventuele opbrengsten niet zouden opwegen tegen de kosten.
Games Workshop, die de rechten op het bordspel in haar bezit heeft, heeft namelijk de geldkraan dichtgedraaid.
Het gaat sowieso al niet zo goed met Climax. Sudeki werd keer op keer uitgesteld, er zijn behoorlijk wat mensen ontslagen en voor de rest zijn er geen nieuwe games aangekondigd.



PC TELEX

■ Middle-Earth Online leeft nog steeds. De makers van Asheron's Call I en II zijn nog steeds hard bezig en hebben alle vertrouwen in hun LotR MMORPG.

■ Dat geldt ook voor Everquest II dat - je raadt het al - wederom is uitgesteld. De meest succesvolle MMORPG aller tijden (het vorige deel dan) ziet haar tweede deel nu pas begin 2005 tegemoet.

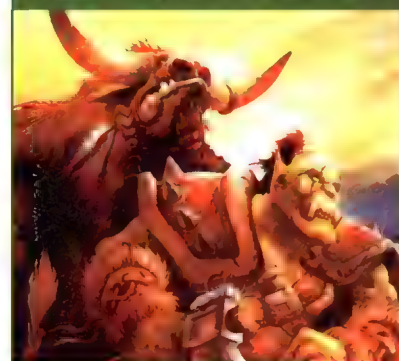
■ Painkiller krijgt een add-on, genaamd Battle Out Of Hell. De add-on voor deze old skool shooter biedt een tiental nieuwe levels plus een scheut nieuwe multiplayer maps, nieuwe wapens en de Software Developers Kit, waardoor modmakers met de game aan de slag kunnen gaan. Battle Out Of Hell moet deze winter in de winkel liggen.

■ Nog meer add-on nieuws. De expansion voor de tactical World War 2 shooter Hidden and Dangerous 2, gaat Sabre Squadron heten en moet einde 2004 uitkomen. De add-on biedt negen nieuwe singleplayer missies en drie nieuwe multiplayer maps, er zijn nieuwe wapens beschikbaar en de A.I. is op de schop gegaan.

■ DOOM 3 - die dus ook beperkte online modes zal bevatten - moet nu toch echt 3 augustus in de winkels liggen. Ga alvast maar met je slaapzak voor de winkel liggen!

■ True Fantasy Live is gecanceled. De Final Fantasy tegenhanger voor Xbox Live zag er veelbelovend uit maar Microsoft was niet overtuigd van de commerciële mogelijkheden van de game.

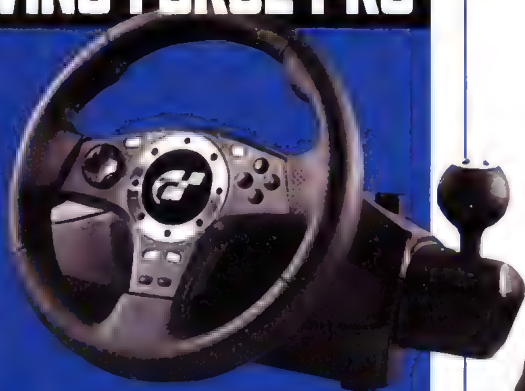
■ De Europese World Of Warcraft bèta-test is van start gegaan. Wil je de game bèta-testen, surf dan als een gek naar: www.blizzard.co.uk/press/wow_europe_team.shtml



NETWORKINGDAY EVOLUTION 2004

Van 27 tot en met 29 augustus aanstaande vindt de grootste LAN-party van Amsterdam en omstreken plaats. Gedurende drie dagen kunnen zeshonderd deelnemers het non-stop tegen elkaar opnemen in verschillende competities (o.a. Counter-Strike, Battlefield 1942 en Call of Duty). Ook zal er een casemodding competitie georganiseerd worden.
Meer weten, check dan www.networkingday.nl

LOGITECH DRIVING FORCE PRO



Het stuur der sturen, die titel verdient de Driving Force Pro nu al want dit apparaat zit gewoon ontzettend goed in elkaar.
Op het moment dat je de USB stekker in de (bovenste) USB poort steekt en je je PlayStation 2 aanzet, zal het stuur zichzelf perfect afstellen (kalibreren) en dan kan de pret beginnen.
Aangezien het stuur speciaal geproduceerd is voor Gran Turismo 4 (Prologue) werkt het ontzettend goed in combinatie met die game. Gran Turismo 4 Prologue is dan ook de eerste en op het moment enige racegame die gebruik maakt van de 900 graden (draait twee en een half keer om zijn as) optie en dat werkt gewoon ontzettend tof tijdens het racen.



Naast deze unieke optie is het stuurtje ook nog eens uitgerust met een rubberlaag op het stuur die extra grip geeft.
Wat ook bijdraagt aan het authentieke racegevoel, is de force feedback die het stuurtje ondersteunt. Met forse stoten bootst het stuurwiel de krachten na die je zou voelen tijdens het echte racen.
Een prachtig allround stuurtje dus, alleen het prijskaartje is er ook naar. Bedenk daarbij ook dat alleen GT4 Prologue tot nu toe optimaal gebruik maakt van de nieuwste snufjes die het stuurtje te bieden heeft.
Hopelijk komt daar snel verandering in want deze Driving Force Pro kan elke racegame naar een hoger niveau tillen.

PLAYSTATION 2 • PRIJS: € 149,99 • DISTRIBUTIE: LOGITECH • TEL: 010-2438897
WWW.LOGITECH.COM ★★★★½

PYRAMAT



Wij doen het graag bij de PU, beentjes omhoog en onderuit gezakt een spelletje spelen. Jeroen heeft er zelfs een soort van hippe opoe-stoel voor in huis gehaald. Zo kan hij liggend zijn spelletjes spelen en hoeft ie niet eens z'n bed in te rollen als hij weer eens tijdens een nachtje Xbox Live in slaap sukkelt. Vandaar dat Jeroen het meest enthousiaste vreugdedansje maakte toen de Pyramat binnenkwam (we zaten zelf eerder aan Skate te denken).
De Pyramat is een mat (duh) met ingebouwd surround systeem dat je het geluid laat 'voelen'. De subwoofer die in de rugleuning is verwerkt, perst namelijk lucht door de rugleuning, hierdoor voel je alles wat je hoort. "Ja het is ongelooflijk Mike", maar het werkt naar behoren.
De Pyramat kan worden aangesloten op ieder gamesysteem en elke televisie of DVD speler. Hiermee kun je dus heerlijk liggend gamen of films kijken, waarbij je daadwerkelijk het gevoel hebt dat je middenin de film zit.

DIVERS • PRIJS: € 147,00 • DISTRIBUTIE: PYRAMAT BENELUX • TEL: 0571-293219 • WWW.PYRAMAT.NL

STARTERKITS

Pirhana heeft twee toffe starterkits voor respectievelijk de PlayStation 2 en de GameCube in de winkels liggen.
Voor de PS2 krijg je een kleine DVD afstandsbediening met ontvanger, een joypad plus verlengsnoer en een handige standaard voor de PS2. Het enige dat mist is een memorycard.
Het GameCube pakket is wat dat betreft completer, aangezien we hier, naast een joypad, ook nog een GBA linksnoer krijgen (voor al die connectivity spellen) én een memorycard.
De spullen die in de setjes steken doen alles naar behoren, hoewel ze natuurlijk niet kunnen wedijveren met de originele producten van Sony en Nintendo. De prijs daarentegen maakt alles goed.





PLAYSTATION 2 / GAMECUBE • PRIJS: TUSSEN DE 19,95 EN 24,95 EURO • DISTRIBUTIE: CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CONTACTDATA.NL/PIRHANA

BEAT PAD



Het zijn niet de meest populaire games, die dansspellen. Danspasjes uitvoeren voor je televisie is voor veel mensen een, emotioneel gezien, te grote hindernis.
Weliswaar verlaagde Eye-Toy de drempel van het voor lul staan voor je eigen televisie en ook Singstar borduurt hier succesvol op voort, maar met name de spellen die gebruikmaken van de dansmat zijn nog altijd een ver van m'n bed show voor veel gamers.
Toch heeft Mad Catz voor alle dansfanaten met een Xbox een groenzwarte dansmat in het assortiment opgenomen. Het kleedje werkt naar behoren en ziet er ook nog eens zeer goed uit.
Het enige probleem voor de dansfanatici is dat er op het moment van schrijven nog maar één dansspelletje op de markt verschenen is. Gelukkig komt Dancing Stage Unleashed 2 er snel aan, hoeft je dansmat niet al te lang stof te verzamelen.

XBOX • PRIJS: N.N.B. • DISTRIBUTIE: CONTACT DATA • TEL: [illegible] • WWW.CONTACTDATA.NL ★★★½

JUDGE ED
CASE: GROUND CONTROL II



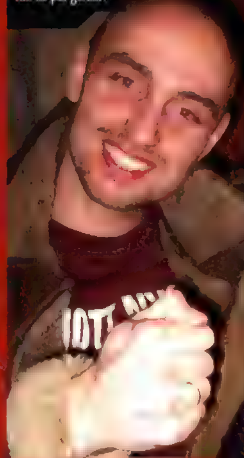


JAN: Hooggeleerde rechter Ed. Forgive me for saying so... maar is Boris nu volledig van de pot gerukt? Hij geeft Ground Control II een mager zeventje. Dat kan natuurlijk niet. De game verdient meer. Veel meer.
Toegegeven, de game kan de legende van het vorige deel niet evenaren, maar onze Kale B klinkt als een oude zuurpruim die alleen maar mijmert over dat alles vroeger beter was. Gerelateerd aan het genre en de games van nu, is GC II gewoon een goed spel en een puike RTS.
En dan heb ik 't nog niet eens over het totale inhoudsloze betoog van B van de V. dat werkelijk alleen maar verhaalt over wat de game niet is, en wat het origineel wel was. Geen levende ziel weet nu waar deel 2 over gaat, hoe de spelmechanieken werken en wat je überhaupt moet doen. Het is een schande! Hoe is dit in hemelsnaam langs de eindredactie gekomen ?
BORIS: Geachte heer Ed, De heer Meijroos kletst uit zijn nek en niet zo'n beetje ook. Inzake mijn review van het teleurstellende spelletje Ground Controll II kan ik u mededelen dat mijn mening geheel niet in strijd is met de mening van de heer Meijroos zelf. In een gesprek tussen neus en lippen door, dat ik onlangs met de heer Meijroos voerde in de wandelgangen van zijn, zojuist verkochte, Amsterdamse pied-a-terre, vertelde hij mij dat hij de game ook, en ik citeer, "gare shit" vond. U begrijpt dat mijn verbazing tot ongekende hoogte steeg, toen ik kennis nam van deze dagvaarding.
JAN: Zie hier rechter; hoe onze Kale B wederom niet op de feiten en aanklacht ingaat en zijn fantasie compleet op hol slaat. Als u alle reviews uit de geschiedenis van de PU er op na slaat, zult u zien dat ik nooit en te nimmer termen als 'gare shit' bezig. Dit in tegenstelling tot de heer van de Ven, waarvan het bijna een soort lijfspreuk geworden is.
Toegegeven, ik deel zijn mening dat GC II zijn





JAN VS BORIS

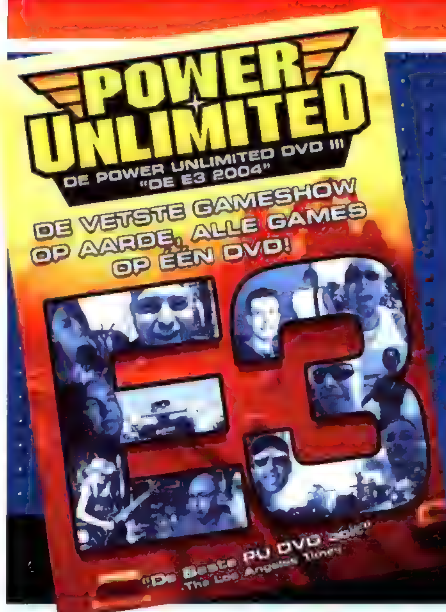

Is Boris nu volledig van de pot gerukt?


Het lijkt erop dat deze zitting uitloopt op een schertsvertoning.

meesterlijke voorganger niet overtreft en dat het zelfs lichtelijk teleurstellend is, maar nogmaals een mager zeventje voor een alleszins puike RTS is gewoon onjuist.
Ik wil dan ook nogmaals stellen dat Boris de game niet op zijn merites beoordeeld heeft. Sterker, ik verdenk hem er van de game na twee levels spelen schaamteloos te hebben weggelegd om weer verder te gaan met Full Spectrum Warrior.
BORIS: Ah kijk aan, Weledel Besnikkelde Rechtvaerdigheid. Als de heer Meijroos' incorrect gebruik van de Engelsche Taal enige indicatie zou mogen zijn, dan kunnen wij hier de voorzichtige conclusie trekken dat hij het is die zo schierlijk van het watercloset getoornd is.
"Forigive me for saying so" is voor de 'medegamersch' net zo begrijpelijk als zijn stelling dat een, ik citeer, "mager zeventje" geen recht doet aan een game die, en ik citeer opnieuw, "zelfs lichtelijk teleurstellend is". Welk een beoordeling had de heer Meijroos dit spel dan willen toekennen? Een iets minder magere zeven? Een acht zelfs?
Het lijkt erop dat deze zitting uitloopt op een schertsvertoning waarbij slechts gedebatteerd wordt over cijfertjes achter de komma. Feit is dat Ground Control II een teleurstellende game is en dat het spel een stevige berisping verdient. En misschien dat de heer Meijroos er zelf ook één kan gebruiken voor zijn minachtig aangaande dit hof en zijn collegae.
JAN: Afgezien van het feit dat ik de game inderdaad ergens richting de acht min had gegeven, had ik graag gewild dat de review van Boris meer inhoud tentoon zou spreiden. Netzo als deze clowneske discussie vol drogredenen, insinuaties, onterechte verwijten en zelfs foutieve toespelingen van de kant van B. gaat hij wederom inhoudelijk niet in opzijn alleszins bedenkelijke review. De man is het levende bewijs van mijn aanklacht! Het is aan u Rechter!

JUDGE ED OORDEELT...

Heren, u heeft het geluk dat ik deze zaak bekijk op vrijdagmiddag met de nodige Grolsch Kanonnen achter de kiezen want anders had ik u beiden op ongelofelijke wijze de mantel uitgeveegd wegens het zoeken van spijkers op laag water, het verspillen van mijn kostbare tijd, het neuken van komma's en het van achteren penetreren van mieren.
Ik ben dus in een onwaarschijnlijk goede bui maar dat weerhoudt mij er niet van om de heer Meijroos op het matje te roepen omdat hij de euvele moed heeft de eindredacteur van de PU (hij wiens naam niet genoemd mag worden) terecht te wijzen.
Ik spreek namens hem om de heer Meijroos er even op te wijzen dat álles wat de eindredactie passeert, terecht de eindredactie is gepasseerd. En dat de heer Boris qua deadlines dan wel het een en ander te verwijten valt maar dat juist hij in zijn beste artikelen de Power Unlimited maakt tot wat het blad moet zijn: gedurfd, humoristisch én ter zake kundig. Mij dunkt dat u daar wat de eerste twee punten betreft, nog wat van kunt leren.
Wie er in deze (hiks) zaak gelijk heeft, is (hups) niezo belangrijkmeer... want 't is (hik) bijnaweeken..(burps) en iedereen wens ik een gelukkig nieuwjaa..r!



E3 2004 MEGA DVD VANUIT LA!

DRIE UUR LANG DE TOFSTE GAMES, DE MEEST LAUE SHIT!

Ja, hij is er weer, rechtstreeks uit de City of Angels: de PU E3 DVD. Met z'n elven reisden we af naar LA, splitsten onszelf op in vier camerateams en filmden net zo lang tot we erbij neervielen (en dat laatste mag je heel letterlijk nemen).

Het resultaat mag er zijn, al zeggen we het zelf; deze E3 DVD is echt nóg vetter dan die van vorig jaar. Niet zozeer vanwege de kwaliteit van het filmen (dat is élke DVD natuurlijk hogeschoolwerk), maar vooral omdat er dit jaar veel meer topgames te zien waren... en dan hebben we 't nog niet eens over de PSP en de DS.
Het was heaven on earth daaro... en jij kan het live meemaken. Nou ja, live, met een beetje vertraging dan.

WHAT'S UP: GAMES

Wat kun je verwachten van dit schijfje. Nou, reken op tonnen aan previews. De beste games die we tegenkwamen, hebben we uitgebreid gechecked. Wat dacht je van **Halo 2, Resident Evil 4, Half-Life 2, Killzone, de nieuwe Zelda, Golden Eye 2, MGS: Snake Eater, Battlefield 2, Silent Hill 4: The Room, Metroid Prime 2: Echoes, S.T.A.L.K.E.R., LOTR: Battle for Middle Earth, Advance Wars: Under Fire, Unreal Championship 2, Sudeki, Prince of Persia 2, Spider-Man 2, Star Fox, Paper Mario 2, Baten Kaitos, Rome: Total War, Nanobreaker, God of the War, WRC 4, Gran Turismo 4, BurnOut 3, FIFA 2005, Splinter Cell 3** en zo kunnen we nog wel even doorgaan.
Eén ding is zeker, na het zien van deze DVD kun je niet meer zeggen dat je niet weet aan welke games je je zuurverdiende geld dit jaar moet uitgeven.

WHAT'S UP: LAUE SHIT

Ed gaat racen. Onze eindbaas ging dit jaar maar voor één ding naar LA. En nee, dat waren niet de boothbabes of de boose; het waren de racegames. De hele dag liep de deadlinebewaker te zeiken. Alles wat niet op vier wielen reed, stelde volgens hem geen hol voor. Halo 2? Simpele kutshooter. Sudeki, trieste RPG voor kinderen, Paper Mario 2? Zijn we debiel geworden? Gran Turismo 4? Kijk, now we're talking. We volgden Ed met de camera.
Boothbabes compilatie. Nu weet je eindelijk waarom er een slowmotion knop op je DVD zit.

HEBBEN?

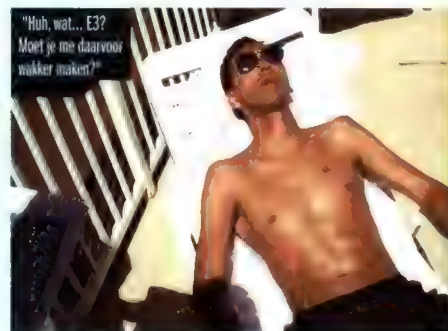
Power Unlimited II met DVD ligt in de winkel voor € 9,95. Ben je abonnee en wil je de DVD los bestellen? Dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 6,50 inclusief verzendkosten.
Vul op de site bij artikelnummer 183357 in en de rest wijst zichzelf.
Je kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 023-5557185.
Reken op een levertijd van een week.

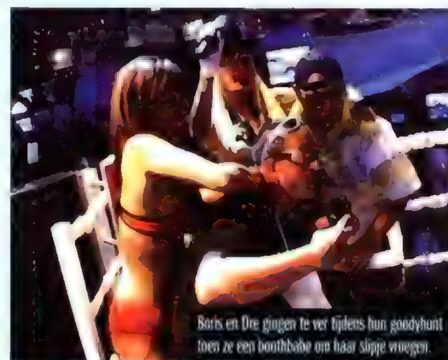
Waarschijnlijk het best bekeken deel van de DVD.
De Goodyhunt. Inmiddels een gevleugelde term in Nederland. Boris en Dre stroopten alle hallen af op zoek naar goodies, freebies en andere gifts. De complete versie, dus je krijgt meer te zien dan op Gamekings.
Bloopers. Het favo-onderdeel van iedereen behalve van onszelf. Kortom, PU staat voor paal.
Achter de schermen. Boris hing de hele beurs de lastige paparazzi-fotograaf uit en volgde de PU-crew op de voet. Materiaal dat leuk voor jullie is, maar ons af en toe het schaamrood op de kaken joeg. Maar ja, we doen alles voor hoge verkoopcijfers.

WHAT'S UP: DE REST

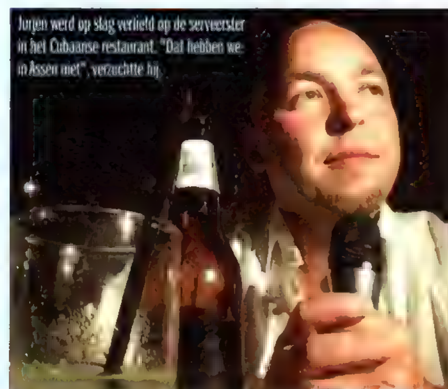
Pixel Art Exhibition. Kunstcriticus Skate checkte allerhande artwork van bekende games op kwaliteit, inspiratie, kleurgebruik en perspectief. Damn, als je hier toch eens je kamer mee mocht behangen.
Xbox en PS2 pre-E3 event. Wat voor mooie dingen beloven Sony en Microsoft ons voor het komende jaar. Wij bezochten beide shows en prikken de hypes genadeloos door.
Classic Game Expo. Spelcomputer-fetisjist Steven dook in de geschiedenis van de gameconsole en mocht een aantal golden oldies aanraken. Pure nostalgie.
Top en Flop. Zoals elk jaar koos ieder lid van de PU zijn beste game, grootste verrassing, beste stand, mooiste babe, meest opmerkelijke gebeurtenis, etc. En natuurlijk waren we het soms totaal niet met elkaar eens.
En nog veel meer, maar dat bekijken jullie zelf maar!


"Nee genoeg met die grappen, waar hebben jullie m'n hond gelaten?"


"Huh, wat... E3? Moet je me daarvoor wakker maken?"


Boris en Dre gingen te ver tijdens hun goodyhunt toen ze een boothbabe om haar slipje vroegen.


Ed test de nieuwste Eye Toy game: Kiss and Make up.


Jurgen werd op slag verliefd op de serveerster in het Cubaanse restaurant. "Dat hebben we in Assen niet", verzuchtte hij.





















JORDI PETERS

POOL PARADISE



Zelden hebben we ons zo vermaakt met een potje digitaal poolen.

PC / PS2 / XBOX / NGC **77** SCORE

COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS



Een topdown shooter waarbij de camera de grootste boosdoener lijkt.

PS2 / XBOX **56** SCORE

RAINBOW SIX 3



Grafisch een stuk minder dan de Xbox-versie en dat gaat ten koste van het spelplezier.

NGC **70** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Jan was aan het meimeren en vroeg zich hardop af wat er nu toch gebeurd is met al die aangekondigde games die nooit verschenen zijn.
En Jan zou Jan niet zijn, als ie daar geen special over vol kon schrijven.

■ Steven stoeide even met Samus.

■ Uitgebreide éxtra special over Activate 2004.

■ "Forza" tetterde Boris de hele dag in onze oren. Maar het EK is toch allang afgelopen?

■ Win een trip voor 2 personen naar de E3 2005!

■ Met een verschrikkelijke rotvaart knalde de review-versie Burnout 3 door de brievenbus. Jeroen plakte de R1 knoppen van de controllers opnieuw vast.

■ Zou het dan toch lukken? Doom 3? Kunnen we hem dan eindelijk zelf spelen?

■ Fable blijkt geen fabeltje, Jan ging er speciaal voor naar Engeland en kon 'm uitgebreid testen.

■ Alles onder voorbehoud uiteraard

POWER UNLIMITED 09 LIGT 30 AUGUSTUS IN DE WINKELS

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 1943, 2130 JT Hoofddorp
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren. Prijswijzigingen voorbehouden.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

U.S. SPECIAL FORCES IN VIETNAM

VIETCONG

PURPLE HAZE

COMING SOON

Authentic 1960s sountrack including music from Iggy Pop and the Stooges, Deep Purple, the Standells and more...



19 missions in the single player campaign - 17 of the best from the PC version and 2 new missions exclusive for the console!



Command an elite squad of Special Forces troops for maximum tactical strategy.



Utilize any means necessary to gain control of key enemy territory - gather intelligence, call in air strikes.



Xbox version supports 8 players online in 9 multiplayer levels! Download new maps and missions!

WWW.GATHERING.COM/VIETCONG







PlayStation 2















